TOP SECRET

cena 15.000
Index 379859
MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH 14/1
STYCZEŃ • LUTY
'93

bajty
dla wszystkich!

COMANCHE

PROBLEM JASIA
POLICE QUEST III
GOBLIIINS
DEMA, DEMA...

Bajty Dla Wszystkich

Wprawdzie jest już połowa lutego i od dnia w którym ruszyła Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy minęło półtora miesiąca, mam jednak zamiar do niej wrócić. Po drodze wydarzyły się różne rzeczy, również godne uwagi, jednak to co zrobił Sie Ma w swoim programie tak zaskoczyło cały zepsół, że wszyscy z miejsca zapałaliśmy wielką i nieustającą miłością do Wielkiego Róbta Co Chceta Jerzego O. Znając wiek naszych czytelników przypuszczam, że wielu z nich jest równocześnie słuchaczami rocka, że wielu z nich jest miłośnikami Owsiaka i że wielu z nich wzięło udział w jego akcji. Dla tych, którzy tego nie zrobili, mam pewną propozycję, zacznijmy jednak nie wprost.

Tak się składa, że jeden z nas zajmuje się w Bajtku rubryką Kupię-Sprzedam-Zamienię. Z nadchodzących do niej listów wynika między innymi, że jest bardzo wielu chętnych do sprzedania starszych komputerów ośmiobitowych - małych Atari, C64, Spectrumów. Zdaje się, że dość trudno w tej chwili znaleźć nabywców - świadczy o tym bardzo mała liczba ogłoszeń "Kupię". Większość tych, którzy chcą sprzedać, zapewne nigdy nie pozbędzie się swoich komputerów, które w efekcie będą zagracać mieszkania. Tak się również składa, że z racji różnych rodzinnych konszachtów członków zepsołu mamy pewne kontakty z kilkoma domami dziecka, pogotowiami opiekuńczymi i innymi placówkami, starającymi się zastąpić rodziny tym Waszym rówieśnikom, którym się w życiu nie poszczęściło. Placówki te nie należą do bogatych, toteż coś takiego jak komputer nie jest tam praktycznie znane. A nie ma żadnego powodu, dla którego mieszkańcy domu dziecka nie mieliby pograć w Miecze Valdgira albo Colgate, pomęczyć się z Kings Questem czy polatać Comanche'm. Nie pozwala im na to zwykły, życiowy pech.

Teraz połączmy obie te rzeczy do kupy, choć przypuszczam, że co inteligentniejsi już złapali o co chodzi. Stary, jeszcze działający komputer może dla wielu stanowić olbrzymią frajdę. Proponuję więc akcję Bajty Dla Wszystkich. W jej ramach postaramy się zebrać niepotrzebne, niesprzedawalne, a działające komputery i przekazać je domom dziecka.

Jak to sobie wyobrażam technicznie? Cóż, wszystko zależy od tego, gdzie kto mieszka. W przypadku Warszawy sprawa będzie najprostsza, bo zajmiemy się organizacją wszystkiego w redakcji. W każdy czwartek w godzinach dyżuru (15-18) można do nas przyjść i zostawić sprzęt. Oczywiście wystawimy staranne pokwitowanie, a po kilku dniach sprzęt trafi do którejś z placówek. Jeżeli akcja wypali, będziemy drukować listy placówek i fundatorów. Kto mieszka poza Warszawą, może albo swój sprzęt przysłać do nas (pokwitowanie wróci pocztą), albo samemu znaleźć dom dziecka czy pogotowie opiekuńcze i przekazać tam swój komputer dając nam potem znać, oczywiście z jakimś dowodem.

Umówmy się, że w grę wchodzą tylko maszyny w stu procentach sprawne, ze wszystkimi potrzebnymi kabelkami i zasilaczami, w możliwie pełnym zestawie (joysticki, stacje, monitory - wszystko mile widziane, tak samo jak dyskietki, gry i oprogramowanie). Umówmy się również, że chodzi o komputery typowe, a nie egzotyczne MSX-y, Acorny czy inne Lasery.

Mam nadzieję, że uda nam się w ten sposób załatwić przynajmniej kilka komputerów dla tych, którzy nie mają szans na zasiąście przed własną klawiaturą i złapanie za własny joystick. Więc - czekam.

Naczelny

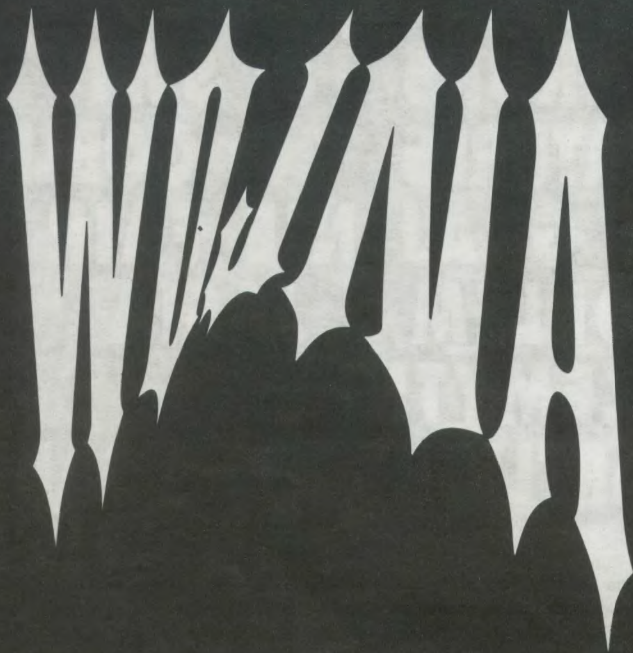


MENU

Rubryki (nie) stałe



Red. Nacz.
Marcin Borkowski (p.o.)
Redaguje Zepsół
Stale współpracują:
Piotr Gawrysiak, Karol Klepacz, Emil Leszczyński, Piotr Liszewski, Rafał Piasek, Marek Sawicki, Aleksy Uchański
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Zdjęcia
Jerzy Stokowski
Fotoskład Protea Graf 642 70 33
Druk PWP„Gryf" S.A., Ciechanów
Wydawca
Spółdzielnia Bajtek
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.
Zastrzegamy sobie prawo do skrótów.
Nakład 100 000 egz.
Telefon redakcji 21-12-05.
Dyżur redakcji czwartek 15-18



JAK ZOSTAŁEM SAURONEM.

"Trzy pierścienie dla królów Elfów pod otwartym niebem,
Siedem dla władców Krasnali w ich kamiennych Pałacach.
Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmierci podległych,
Jeden dla Władcy Ciemności na czarnym tronie
W krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.
Jeden, by wszystkimi rządzić, by wszystkie odnaleźć,
Jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać
W krainie Mordor, gdzie zaległy cienie..."

J. R. R. Tolkien - "Władca Pierścieni"

Firma "Encore" po raz drugi uraczyła nas grą opartą na motywach "Biblii Fantasy" - to znaczy "Władcy Pierścieni" Johna R. R. Tolkiena (poprzednia to "Bitwa Na Polach Pelennoru"). Jako, że w ubiegłym roku przypadała setna rocznica urodzin Mistrza, postanowiłem ją uczcić opisem jakiejś "Tolkienowskiej" gry. Oczywiście wybór mój padł na najlepiej chyba dostępną "Wojnę o Pierścień" - grę będącą zabawową wersją całej Trylogii. Grę stanowią instrukcja, plansza, żetony przedstawiające postacie występujące w grze i karty zdarzeń, magii, postaci itd., oraz zestaw tabel, według których ustalamy wyniki pojedynków, bitew, poszukiwań, czarów itp.

O CO CHODZI

w grze? Otóż gra przeznaczona jest dla dwóch graczy, z których jeden reprezentuje Przymierze (tzn. siły dobra), a drugi Saurona (siły ciemności). Warunkiem zwycięstwa dla Przymierza jest zniszczenie Pierścienia (kto nie wie o co chodzi - polecam "Władcę Pierścieni"), lub zwycięstwo militarne. Sauron natomiast, aby wygrać, musi zawładnąć Pierścieniem, zwyciężyć militarnie, lub sprawić, że Aragorn, albo Gandalf staną się Upiorami Pierścienia. Gra może przebiegać w wersji uproszczonej i pełnej, zależnie od stopnia zaawansowania graczy.

PLANSZA

gry przedstawia mapę Śródziemia od Forodwaith i Pustkowia Północnego, do Haradu. Na mapie znajdują się też prowincje hobbickie Shire i Bree. Siedzibą Saurona jest Barad-Dur, czyli Czarna Wieża w Mordorze, otoczonym Płaskowyżem i Górami Gorgoroth (grozy). Na terenie Mordoru znajduje się również Góra Przeznaczenia (Orodruina). Plansza zawiera także miejsce na karty magii, sług Saurona, zdarzeń i poszukiwań, pole z opisem etapów gry i tzw. Punktów Cienia.

POSTACIE

Każda postać posiada swój żeton, kartę, na której zapisane są jej współczynniki, oraz portret. Postacie występujące w grze to między innymi Gandalf (jako Gandalf Szary i Gandalf Biały), Aragorn, Boromir, hobbici Frodo Baggins, Sam Gamgee, Meriadok (Merry) i Pippin, krasnolud Gimli i elf Legolas. Ze strony Saurona i jego sprzymierzeńców - Król Nazguli, Gothmog, Rzecznik Saurona, Saruman, oraz sługi Saurona. Ponadto występują dodatkowe postacie, które nie są w pełni kontrolowane, przez żadnego z graczy: Gollum, władcy elfów Keleborn, Galadriela, Thranduil i Elrond, krasnolud Dain II, Brand III, Denethor (namiestnik Gondoru), książęta Faramir, Imrahil, król Rohanu Theoden, Theodred, Eowina i Eomer. Ponadto występują także Nazgule, oddziały, armie i inne. Każda postać ma następujące współczynniki: Odwaga, Morale, Odporność (na rany i noszenie Pierścienia), Pierścień (próba zdjęcia Pierścienia z palca), Niewola/Ucieczka i Czary.

KARTY ZDARZEŃ

reprezentują różne nieprzewidziane zdarzenia, które mogą wydarzyć się podczas rozgrywki i mogą mieć wpływ na jej przebieg np: "Gollum podejmuje próbę zawładnięcia Pierścieniem", "Latający wierzchowiec Nazgula zostaje zabity".

KARTY MAGII I CZARY

Karty magii odpowiadają jednemu magicznemu przedmiotowi, posiadającemu specjalne własności (np palantiry, miecze elfów, lembasy, kolczuga z mithrilu itp.), osobnym przedmiotem magicznym jest Pierścień. Osoba, która go posiada jest Powiernikiem Pierścienia. Może ona nosić Pierścień na palcu i w ten sposób unikać wszelkich pojedynków. Jeżeli postać posiada współczynnik "Czary" - może ich użyć w pojedynku i bitwie.

POSZUKIWANIA, NIEWOLA I UCIECZKA

Postać, należąca do Przymierza, nie może być wzięta do niewoli, jeśli wcześniej nie została odnaleziona. W tym celu Sauron ciągnie jedną z kart poszukiwań, na której napisane jest, w jakich prowincjach może szukać postaci, oraz jakie siły biorą udział w poszukiwaniach (np. Trzy Nazgule, Rohan, Emmet Wschodni, Enedwaith, Dunland). Znalezione tam postacie, można próbować wziąć do niewoli, a wzięte do niewoli postacie mogą próbować ucieczki.

PRZEBIEG GRY

Cała rozgrywka podzielona jest na fazy, które składają się na jeden etap, odpowiadający jednemu tygodniowi czasu rzeczywistego. Fazy to:

1. Faza Pierścienia - sprawdzenie, komu podporządkowany będzie Gollum, próba zdobycia Pierścienia przez Przymierze
2. Faza Zdarzeń - Sauron ciągnie karty zdarzeń i wciela je w życie.
3. Faza Poszukiwań - Sauron może poszukiwać postaci należących do Przymierza.
4. Ruch sił Przymierza
5. Ruch Sił Saurona
6. Faza końcowa - zakończenie danego etapu.

CZY WARTO ZAGRAĆ

w "Wojnę o Pierścień"? Na pewno jest to gra, która spodoba się miłośnikom "Władcy Pierścieni". Zasady są trochę skomplikowane, ale na pewno prostsze od zasad gier typu role-playing. Sama gra wykonana jest estetycznie: plansza, żetony i karty zachęcają do grania. Jest to rozrywka na długie, zimowe wieczory...

Kaczor

DINO

Gry Role Playing i Dungeons & Dragons

Tak się złożyło, że według wszelkich znaków na niebie i ziemi czeka nas w najbliższych numerach kilka opisów gier o wspólnej genezie i o podobnym "duchu" (o ile coś takiego w ogóle istnieje). Uznaliśmy, że należy się Czytelnikom ogólny wstęp, wyjaśniający podstawowe idee i zasady tego gatunku.

Gry nazywane Role Playing (czyli, w dowolnym tłumaczeniu "odgrywanie postaci") istniały na długo przed pojawieniem się pierwszego komputera. Rozgrywane były w gronie kilku osób, z których każda wcielała się w fikcyjną postać, o określonych w ścisły sposób (to znaczy za pomocą wskaźników punktowych) cechach, po czym wszyscy "przenosili się" w inny świat, którego prawa były równie niezmienne i znane wszystkim uczestnikom, co prawa rządzące naszą rzeczywistością. Nad ich przestrzeganiem, jak również nad całością przebiegu zabawy czuwał mistrz gry - osoba odpowiedzialna za określanie (za pomocą rzutu kostkami) wyników starć z zaludniającymi ów świat stworami, wykreślająca trasę graczy na sporządzonej uprzednio mapie itp. Gry takie stały się w krótkim czasie bardzo popularne, tak więc powstały firmy produkujące zestawy ułatwiające rozgrywkę. Najbardziej znaną z nich jest chyba Games Workshop, a z polskich wydawców Encore. Istnieje jednakże ogromna różnica między rozmachem gier przez nie produkowanych, jako że najbardziej rozbudowane gry angielskie posiadają nierzadko kilkusetstronicowa instrukcję opisującą fikcyjny świat, rodzaje postaci, broni i inne szczegóły decydujące o jego atmosferze i stopniu realizmu.

Z czasem poczęły tworzyć się kanony tychże światów, np. Warhammer, już na tyle dobrze opisany i zdefiniowany, że pojawiają się powieści osadzone właśnie w jego realiach. Kanony dotyczą oczywiście również postaci, określone są ich typy, związane z nimi umiejętności i przypisane do nich przedmioty. Ujednoliceniu uległy również wskaźniki punktowe, obecnie definiowane najczęściej poprzez Skill (Zręczność), Strength (Siła), Intelligence (Inteligencja), Experience (Doświadczenie), Stamina (Kondycja) i Thako (Kondycja Psychiczna).

Oczywiście mikrokomputery okazał się doskonale wręcz przydatne dla graczy, w końcu mogły zastąpić nieobecne osoby i absolutnie bezstronnie przestrzegać reguł gry. Również i tutaj wytworzył się pewien kanon. Do jego podstawowych cech, oczywiście poza tymi pochodzącymi z D&D takimi jak postacie czy definicja świata, należy to, iż prowadzimy oddział zwykle złożony z sześciu osób, na ekranie mamy obraz widziany przez członków tej grupy, poruszamy się za każdym krokiem o stałą odległość (co umożliwia stworzenie mapy) itd.

Oczywiście o grach tych można napisać znacznie więcej. Stały się one inspiracją do stworzenia kilku książek (czego przykładem "Psychodrama" Paula Andersona). Ich bogactwo i różnorodność nie ograniczają się jedynie do gier komputerowych, czy też kameralnych spotkań, opisywa-

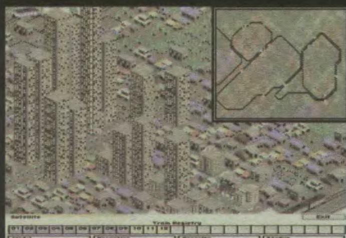
ny niedawno w Bajtku STORM! (współtworzony przez Autorów) również należy do tego rodzaju... Cóż, na razie zapraszamy do zapoznania się z opisem pierwszej z gier - "Ishar" i życzymy przyjemnej zabawy...

Alex & Gawron

Autora Babci prosimy o pilny kontakt!!!

A Train

Railroad Tycoon w mieście, to pierwsze skojarzenie jakie wywołała u mnie ta gierka. Jest to tylko powierzchowne wrażenie i od razu mówię, że z cech wspólnych gry mają tylko tyle, że bawimy się kolejką. W nasze paluszki dostaje się pewne miasto, które mamy rozbudować ku ogólnemu zadowoleniu mieszkańców. Możemy budować olbrzymie biurowce, sklepy, mieszkania, pola golfowe, hotele, ośrodki narciarskie, tudzież stacje oraz linie kolejowe. Jak widać kolej jest w tej grze sprawą poboczną aczkolwiek głównie dzięki niej otrzymujemy (albo i nie) stałe dochody. Wspaniałym urozmaiceniem gry jest muzyka, zmieniająca się zależnie od pory roku. Gra jest wspaniale dopracowana, o czym mogą świadczyć światła w oknach biurowca, które zapalane są podczas nocy. A-Train dostarczy wam wiele więcej zabawy niż zwykła kolejka PIKO. Acha, jeszcze jedno. Uważajcie chłopaki na ojca, bo gdy zauważy to cudo w waszej kolekcji gier na jakiś czas możecie się pożegnać z komputerem.



EMILUS

Komputery: Amiga, IBM, Mcintosh

Pierwsze wrażenie: * * * *

Bill's Tomatoe Game



Jeżeli nudzisz się, lub masz kilka godzin wolnego i nie wiesz co zrobić, zagraj w tę grę. Grafika śmieszna, muzyka zabawna, a gra się wyśmienicie. Głównym bohaterem jest Bill - pomidor. Taki mały wesoły pomidorek, który lubi skakać z platformy na platformę. Nasz mały keczupiasty ma gdzie się wyskakać, bo aż na około 100 levelach! Za pomocą trampolin, wiatraczków, wyrzutni i czegoś jeszcze mamy umożliwić czerwonemu skoczkowi przejść z lewej strony planszy na prawo i tak przez około 100 leveli. Dlaczego tak musi się męczyć nasz bohater? Kiedyś był niemiły, wlazł na tyczkę i przedrzeźniał ogrodniczkę... Pomóżcie mu w kłopotach, może dzięki wam będzie mu łatwiej pokonać tak ciężką drogę.

EMILUS

Komputer: Amiga

Pierwsze wrażenie: * * * * *

Greystorm

Greystorm to typowa gra platformowa. Mamy możliwość wyboru jednej ze wspaniałych krain w których rozgrywać będziemy nasze zadanie. Polega ono na bieganiu na prawo i lewo i zamienieniu wszystkiego co się rusza, a rusza się sporo, w stertę martwych zwłok. O ile gra nie ma zbyt wymyślnego scenariusza i nie grozi tym, że będziemy przesiadywać przed komputerem po nocach, to jest wspaniale dopracowana od strony technicznej. Akcja gry toczy się w dwuplanowej scenerii dającej wrażenie trójwymiarowości. Wspaniała muzyka napisana przez 20th Century Composers, jak zwykle genialna grafika X-ample'i i świetnie dopracowany kod byłych członków grupy Dominators (zajmującej się niegdyś pisaniem dem), powodują że gra wygląda tak iż nie powstydzili by się jej posiadacze Amigi. Polecam ją zwłaszcza tym którzy twierdzą, iż Commodore 64 jest maszyną przestarzałą i nic więcej nie da się z niego wycisnąć.



BAD JOY

Komputer: Commodore 64

Pierwsze wrażenie: * * * *

F-15 III



Od dawna miałem chrapkę na tę grę. Z opowieści innych słyszałem, że będzie ona cudowna pod każdym względem. Kiedy wreszcie wpadła w moje łapki, "ochom" i "achom" nie było końca. Po wyczerpaniu zapasu wykrzykników zabrałem się do roboty. Trzeba przyznać, że gra nie została przereklamowana. Wspaniała trójwymiarowa animacja połączona z tradycyjną grafiką dała wspaniały efekt zbliżający symulację lotniczą bardziej do rzeczywistości. Jedyne co mnie zasmuciło to Rosjanie w swoich MIG-ach. Ich poziom lotu i taktyka jest dużo bardziej dopracowana niż w częściach poprzednich gry. W związku z tym często mam przyjemność oglądania burej kity dymu ciągnącego się za spadającą maszyną należącą niestety do mnie.

PLis

Komputer: PC

Pierwsze wrażenie: * * * * *

ALIEN BREED '92

Rok 1992 był chyba najobfitszy we wszelkiego rodzaju kontynuacje. Na przykład: nowe światy do Populous'a II, nowe tereny do Dungeon Master'a, Lemmings II no i oczywiście ALIEN BREED '92. Cóż nowego kryje się za tym tytułem? Dwanaście nowych leveli, na każdym inne zadanie do wykonania. Mnóstwo obcych, chcących się zemścić za porażkę w części pierwszej. Możliwość walki w dwójkę, nie musi to być samotna akcja. Do tego dochodzi jeszcze tzw. password system, czyli możliwość rozpoczęcia gry od misji na której zakończyliśmy grę poprzez podanie odpowiedniego hasła. Myślę, że gra dostarczy dużo rozrywki i nikt nie będzie się nudzić przechodząc kolejne misje.



EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenia: * * * *

STUNTMAN SEYMOUR

Już od małego Seymour marzył o zostaniu gwiazdą filmową. W jednej z jego poprzednich przygód (Seymour goes to Hollywood) próbował dostać się do grona gwiazd zamieszkujących Beverly Hills. Niestety musi zacząć od początku. Aby dostać się do filmu, postanowił zostać kaskaderem. Z początku grywał w podrzędnych filmach, ale z czasem zaczął wyrabiać sobie pewną renomę, która pozwoliła mu piąć się po szczeblach kariery filmowej. Twoim zadaniem jest mu w tym pomóc. Będziesz musiał zagrać w pięciu filmach. W każdym z nich trzeba odnaleźć kilka przedmiotów, różnych w kolejnych planszach i pokonanie końcowej postaci. Seymour zagra w filmach o dzikim zachodzie, piratach, polarnych pingwinach i mafii. Być może gra nie jest rewelacyjna, ale można w nią z przyjemnością zagrać raz, czy dwa razy.

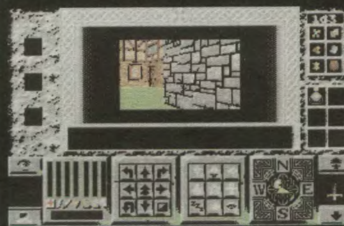


JetBoy

Komputer: Commodore 64
Pierwsze wrażenie: * * *

LEGEND OF VALOUR

Pecetowcy mogą być dumni z gier w stylu WOLFENSTEIN'a, ale czy Amigowcy mają na widok tego typu gier spuszczać wzrok i odchodzić ze wstydem? Otóż nie! Nareszcie i na Amidze ukazała się gra z grafiką trójwymiarową, widokiem w wielu kierunkach, nie tylko co 90 stopni, oraz z tzw. zoming'iem w czasie rzeczywistym. Miejscem naszej akcji jest wyimaginowane miasto Mitteldorf. Ludzie żyjący w mieście mają swoje zajęcia, problemy. Podróżując po tym pięknym świecie mamy możliwość komunikowania się z innymi, znajdowania różnych przedmiotów, rzucania czarów, walczenia itd. Gra jest wielka, co można stwierdzić patrząc na mapę miasta (bardzo duża, mnóstwo lokacji). LEGEND OF VALOUR jest pierwszą, z planowanej serii, częścią. Autorzy gry zapowiadają, że następne części będą bardziej rozbudowane i do tego będą miały około dwanaście razy szybszą grafikę. Gra niesamowicie wciąga, jest bardzo dobrze zrobiona i jest czym się pochwalić przed Pecetowcami.



EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenia: * * * * *

SOLITAX

Gra w samotnika znana jest chyba wszystkim. Polega ona na zbijaniu pionków na planszy w kształcie krzyża, tak, aby na końcu pozostał tylko jeden. Jest to ciekawe ćwiczenie umysłu, jednak standardowa (planszowa) wersja tej gry, po krótkim czasie zaczyna się nudzić (jest tylko jeden układ początkowy). Z tego właśnie powodu powstała gra SOLITAX, będąca komputerową wersją samotnika. Zasady gry pozostały nie zmienione, różnica polega na tym, iż w miarę przechodzenia kolejnych etapów, gramy na coraz to nowych planszach. Grafika i muzyka w tym programie są na przyzwoitym poziomie, co znacznie uatrakcyjnia zabawę. Solitax'a można na pewno polecić wszystkim miłośnikom gier logicznych, a i pozostali zagrają z przyjemnością.



Bad Joy

Komputer: Commodore 64
Pierwsze wrażenie: * * * *

CO NO

HUMANS

Szał zwierzątek prących za wszelką cenę naprzód już przeminął (?) wraz z kilkoma częściami gry Lemmings. Teraz w ich miejsce weszła nowa gra: Humans.

Z początku gra wydawała się mało interesująca. Owszem, w miarę ładna grafika, muzyka też niezła, lecz nie było w niej nic takiego co mogłoby przyciągnąć mnie na dłużej niż 2 minuty. Dopiero opinie znajomych na temat tej gry obudziły we mnie ducha odkrywcy. Ponownie sięgnąłem po "hjumansów" i moja obojętność w stosunku do tej gry stała się przeszłością. Dowodzisz małą grupką facetów z epoki przedlodowcowej. Musisz doprowadzić do tego aby ludzie stali się gatunkiem naczelnym wśród istot ziemskich. W tym celu musisz dużo myśleć, jak przeprowadzić tę grupkę w odpowiednie miejsce lub dokonać odkrycia (np. dzida, koło, ogień). Oczywiście wynajdując takie przedmioty masz większe możliwości. W przypadku przegranej, tzn. straty wszystkich ludzików okazuje się, że cywilizacja małp w stosunku do cywilizacji ludzkiej ma się jak komputer do patyka.



PLis

Komputer: Amiga, PC
Pierwsze wrażenie: * * * *

CHAOS ENGINE



Strzelać, strzelać! Tak wiele osób to lubi, ci co robią to już od dłuższego czasu na pewno spotkali się z grą XENON II MEGABLAST. Jeżeli tak to nazwa firmy BITMAP BROTHERS wywołuje u nich dreszczyk emocji. Firma, słynąca z dobrych strzelanek, uderza ponownie wspaniałą grą pt.: CHAOS ENGINE. Gra ma dobrze zrobioną grafikę, szybką akcję i nieźle dopracowaną muzykę (jest czego słuchać). Gramy dwoma postaciami naraz, jeżeli drugi komandos nie jest sterowany przez gracza to steruje nim komputer. Wspaniałe tło, mnóstwo wrogów nadbiegających zewsząd, tak, jest to coś wspaniałego. Niezła gierka aby odreagować po klasówce, ewentualnie można spkojnie posłuchać muzyki.

EMILUS

Komputer: Amiga, IBM PC, Atari ST
Pierwsze wrażenie: * * * *

FLASH BACK

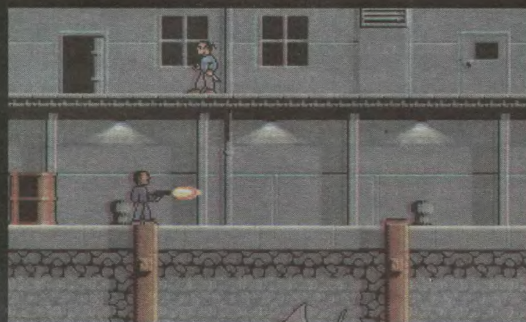


Ach! Another World, co za wspaniała gra. Niektórzy jeszcze nie otrząsnęli się po niej, a tu nagle, nie wiadomo skąd, niczym błyskawica uderza FLASH BACK! Wspaniała grafika, oczywiście intro wprowadzające jak na Delphine Software przystało. Świetnie zrobiona muzyka - mamy do wyboru aż 21 podkładów muzycznych towarzyszących zmaganiom na ekranie. Animacja bohatera głównego wyśmienita, dopracowana niczym w Prince of Persia, tylko dwa razy lepsza. Fani pierwszej części będą naprawdę oczarowani, przez co zarwą kilka nocy na rozwikłanie problemu, jak przejść grę FLASH BACK.

EMILUS

Komputer: Amiga, IBM
Pierwsze wrażenie: * * * * *

LETHAL WEAPON



Już słyszę te jęki: "O znowu gra na podstawie filmu, pewnie następny niewypał". Może nie aż tak, ale z pewnością nie jest to gra roku. Grafika całkiem dobra, muzyka ujdzie, może trochę słabiutki scenariusz. Mamy do wyboru cztery misje, oraz dwóch głównych bohaterów. Zadania nasze sprowadzają się do biegania i skakania po platformach z równoczesnym strzelaniem do złych ludzi. Jeżeli mam być szczery, wydano już kilka gier na podstawie filmu i były one trochę lepiej zrobione (np.: Blues Brothers, czy Batman). Podsumowując, gra jest dosyć średnia, choć nowa i maniaków strzelanek z dobrą grafiką nie powinna bardzo zawieść.

EMILUS

Komputer: Amiga, Commodore, Atari ST, PC
Pierwsze wrażenie: * * *

OWEGO

STREET FIGHTER

Gry karate od dawien dawna cieszyły się ogromnym wzięciem. Chyba wynika to z tego że niewiele trzeba przy nich myśleć a jedyną rzeczą o którą chodzi jest nakopanie temu drugiemu. Scenariusze nie zmieniały się z upływem czasu, rozbudowywała się natomiast strona graficzna tego typu gier. Od najprostszej (chyba jednej z piękniejszych gier) KUNG-FU po wspaniałe arcydzieło graficzne jakim jest STREET FIGHTER II. Wszystkie postacie uczestniczące w walce są doskonale animowane, mogą wykonywać wiele różnych ciosów, akcja jest łatwa, szybka i przyjemna co sprawia że gra na pewno zyska wielu zwolenników. Mamy możliwość wyboru bohatera, spośród ośmiu znanych skądinąd bossów. Naszym celem jest osiągnięcie najwyższego tytułu mistrza świata Street Fighting'u (Ulicznego Mordobicia). Warto go zdobyć gdyż w nagrodę mamy możliwość obejrzenia kilku śmiesznych animacji. "Death before Dishonour" jak mówił pewien Góral, a ja tylko dodam że gra na pewno warta jest kupna.



EMILUS

Komputery: Amiga, Spectrum, Atari ST, C-64, IBM, Mcintosh
Pierwsze wrażenie: * * * *

NO SECOND PRIZE



Szał zwierzątek prących za wszelką cenę naprzód już przeminął (?) wraz z kilkoma częściami gry Lemmings. Teraz w ich miejsce weszła nowa gra: Humans.

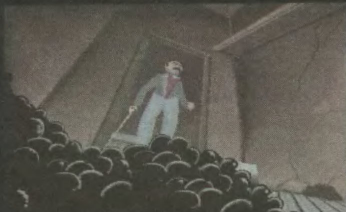
Z początku gra wydawała się mało interesująca. Owszem, w miarę ładna grafika, muzyka też niezła, lecz nie było w niej nic takiego co mogłoby przyciągnąć mnie na dłużej niż 2 minuty. Dopiero opinie znajomych na temat tej gry obudziły we mnie ducha odkrywcy. Ponownie sięgnąłem po "hjumansów" i moja obojętność w stosunku do tej gry stała się przeszłością. Dowodzisz małą grupką facetów z epoki przedlodowcowej. Musisz doprowadzić do tego aby ludzie stali się gatunkiem naczelnym wśród istot ziemskich. W tym celu musisz dużo myśleć, jak przeprowadzić tę grupkę w odpowiednie miejsce lub dokonać odkrycia (np. dzida, koło, ogień). Oczywiście wynajdując takie przedmioty masz większe możliwości. W przypadku przegranej, tzn. straty wszystkich ludzików okazuje się, że cywilizacja małp w stosunku do cywilizacji ludzkiej ma się jak komputer do patyka.

PLis

Komputer: Amiga, PC
Pierwsze wrażenie: * * * *

ALONE IN THE DARK

Po obejrzeniu niewątpliwie cudownego ogona smoka przy zachodzie słońca w Another World, cierpiałem na niedosyt gier z dobrą animacją wektorową. Na szczęście wpadła mi w łapki gra pt. "Alone in the dark". Zainstalowałem ją i ... zdębiałem. Nie przesadzając, jest to gra mająca co najmniej trzykrotnie lepszą grafikę i animację wektorową niż wspomniany Another World.



Zaczynasz na strychu jako pan lub urocza pani (ale tylko z daleka). Domek, w którym znajduje się tenże strych jest nawiedzony przez siły zła ucieleśnione najczęściej w postaci skrzyżowania kurczaka z wilkiem (z dodatkiem kangura) oraz niezbyt świeżo wyglądającego pana (efekt przetrzymywania ciała 6 stóp pod ziemią). Jak to w tego typu bajkach bywa, ty jako bohater narodowy, supermen i w ogóle nadczłowiek musisz wyplenić zło z posiadłości. Już wkrótce pełny opis tej gry.

PLis

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * * *

WAX WORKS

Nie wszyscy lubią horrory, więc po tę grę mogą sięgnąć wyłącznie ci, którzy żyją strachem, krzykiem umęczonych i rzężeniem powracających z zaświatów umarłych.

Być może oglądaliście kiedyś film "Gabinet figur woskowych" w którym przedstawione były upiorne scenki z najgorszych opowieści grozy. Człowiek, który nieopatrznie dostał się pomiędzy figury, był przenoszony do danej historyjki, gdzie najczęściej kończył zabijany przez upiorne postacie. Jeżeli każda scena otrzymałaby swoją ludzką ofiarę to wszystkie potwory z horrorów opanowałyby świat.

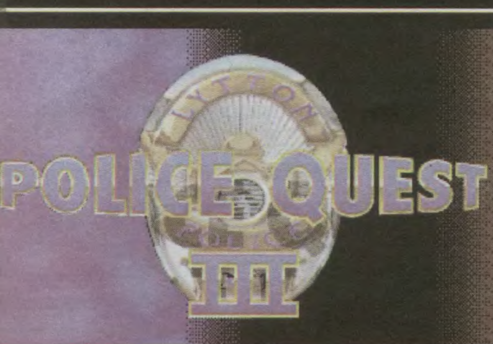


I tak też jest w tej grze. Wchodzisz do gabinetu figur woskowych, gdzie czekają na ciebie cztery sceny prosto z koszmarów sennych. Jest więc grobowiec faraona i niepowtarzalna mumia, roślina mutant, cmentarz pełen nieświeżych gości oraz jak zawsze niezapomniany Kuba Rozpruwacz. Ty masz jedno zadanie: wyjść zwycięsko z każdej z tych historii. Czy to się uda?

PLis

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * *

POLICE



Nazywasz się Sonny Bonds. Jesteś młodym, dynamicznym i ambitnym oficerem policji w mieście Lytton. Za rozbicie kartelu narkotykowego i ujęcie Anioła Śmierci otrzymałeś promocję i gwiazdki sierżanta. Praca gliniarza nie jest jednak łatwa i na twojej drodze pojawiają się nowe zadania.

DAY 1

Wejdź do swojego biura i przeczytaj list zostawiony na biurku. Następnie korzystając z zeszytu obok podium poprowadź zebranie w pokoju odpraw. Poproś oficera Morales o zgłoszenie się na rozmowę. Wróć do swojego gabinetu i wyjaśnij zajście. Po rozmowie wybierz w odpowiedniej rubryce formularza sustained.

Skieruj się na pierwsze piętro i znajdź swoją szafkę. Otworzysz ją wpisując szyfr 776. Weź wszystkie przedmioty. Naprzeciw przebieralni jest szafka w której znajdziesz baterie i flary.

Wróć do swojego biura i sprawdź pocztę. Znajdziesz pisemko, które trzeba wręczyć głównemu specowi od komputerów na trzecim piętrze. Da ci on w zamian kartę dostępu, dzięki której można się dobrać do policyjnego komputera w swoim biurze. W trakcie zabawy otrzymasz wezwanie. Potwierdź je przez telefon (dispatch). Zjedź windą do garażu, wskocz do samochodu patrolowego i wyjedź na miasto.

Gdy zobaczysz znak Aspen Falls (wzdłuż River) zatrzymaj samochód i wysiądź. Porozmawiaj z kobietą i idź na prawo. Mężczyzna zerwie twoją odznakę, wrzuci do wody a następnie sam wskoczy. Przeszukaj ubranie wariata i sprowokuj go wrzucając jego kluczyki samochodowe do wody. Zanim cię zaatakuje użyj pałki (nightstick) i gdy już będzie obezwładniony na ziemi, skuj go kajdankami. Zaprowadź go do samochodu i odwieź do więzienia (komisariat).

Przed wejściem włóż swój pistolet do schowka, wejdź i podejdź do okienka. Przeszukaj więźnia i znaleziony nóż oddaj strażnikowi. Oddaj mu również prawo jazdy zatrzymanego. Odprowadź go do drzwi i wpisz numer przewinienia (12025), po czym wróć patrolować autostradę (freeway).

Pierwsza sprawa dotyczyć będzie Morales. Wyjdź z samochodu i porozmawiaj z nią, a następnie z winowajczynią i jeszcze raz z Morales. Wybierz opcję signature. Ostatni raz zagadnij zatrzymaną kobietę i odjedź. W czasie patrolu oglądaj wszystkie samochody i w razie wykroczenia interweniuj. Warto zanotować numer rejestracyjny i sprawdzić go w samochodowym komputerze. Jak już zatrzymasz klienta to podchodź zawsze od strony pasażera, żeby nie zostać rozjechanym. Przy wypisywaniu mandatu musisz mieć prawo jazdy zatrzymanego i wybrać w komputerze form 900. Ważne jest wpisanie dokładnego czasu (na początku scenki pojawia się w lewym górnym rogu).

Z pijaczkiem trzeba porozmawiać i wykonać polowy test trzeźwości przesuwając paluchem z lewa na prawo i odwrotnie. Przeszukaj pijaczynę i skuj go kajdankami, by odwieźć do więzienia. Tutaj zdejmij mu kajdanki i zaaplikuj analizę oddechu na maszynie w prawym dolnym rogu. Każ mu opróżnić kieszenie i przekazać przedmioty strażnikowi. Wpisz kod (23152). Niedzielnego kierowcę można zatrzymać jadąc nieco za nim na sygnale. Gdy zobaczy koguta we wstecznym lusterku powinien zjechać na stronę. Z tym gościem trzeba uważać i koniecznie wpisać dobry czas i kod (21654). Po dyżurze wezwany zostaniesz do Oak Tree Mall, gdzie napastowana była Twoja żona. Przypatrz się Marie i weź złoty łańcuszek który wyrwała niedoszłemu mordercy. Odwieź żonę do szpitala i wróć na miejsce zbrodni. Porozmawiaj z dziennikarzem, weź od niego wizytówkę. Włóż baterie do latarki i włącz ją. Szukaj bronze star pod samochodem Marie od strony drzwi kierowcy. Po dniu pełnym wrażeń wracasz do domu.

DAY 2

Wstań i ubierz się, weź z szafy pozytywkę i jedź na komisariat. Zostałeś przeniesiony do wydziału zabójstw. Idź do swojego nowego biura i porozmawiaj z kapitanem. Zanotuj numery dwóch spraw kryminalnych, które ci poda. Przysiądź się do komputera i włóż do niego access card. Wybierz katalog Homocide, następnie Serial #. Tutaj wpisz numer seryjny gwiazdy znalezionej pod samochodem Marie. Zanotuj numer sprawy. Wybierz Review Case i wpisz ten numer oraz dwa poprzednie dane przez kapitana. Przejrzyj raporty i zanotuj czasy i miejsca wszystkich napadów. Porozmawiaj z oficerem czytającym gazetę, da ci wskazówkę. Zadzwoń do poznanego wczoraj dziennikarza i poproś o pomoc. Zjedź na parter i wejdź do ewidencji. Przekaż gwiazdę oraz łańcuszek jako dowody w sprawie #199144. Pojedź odwiedzić Marie. W szpitalu (5-th) spytaj się siostrę przełożoną o numer pokoju. Kup różę w kwiaciarni i pojedź na górę. Wręcz kwiaty i pozytywkę. Pocałuj żonę na dobranoc i pojedź do domu.

DAY 3

Gdy dotrzesz już do Homocide Office zajrzyj do listów i pojedź pod wskazany adres do opuszczonego magazynu. Skorzystaj ze schodów i podejdź do kupy papieru za wózkiem sklepowym. Przedstaw się pokazując odznakę w portfelu i porozmawiaj ze starszą panią. Przytwierdź wózek kajdankami do rury i zaproś staruszkę do komisariatu. Weź lunch z sąsiedniego biurka i daj go swojemu gościowi. Następnie użyj komputera, wybierz Tools oraz Drawing Composite. Zmieniaj szczegóły twarzy aż starsza pani potwierdzi je wszystkie (OK). Teraz wybierz opcję Search, znalezionego osobnika kobieta rozpozna. Wyłącz sprzęt i porozmawiaj z nią. Poprosi cię o odwiezienie z powrotem. Gdy już dotrzesz, nie zapomnij wziąć kajdanek. Możesz wracać do domu.

DAY 4

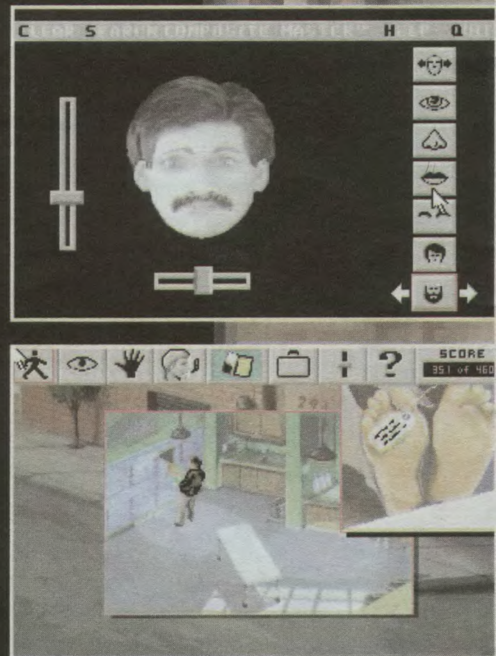
Wejdź do swojego biura i przeczytaj list. Pojedź windą na trzecie piętro do Electronic Systems Control i weź aparacik naprowadzający z biurka głównego technika. Zjedź teraz na parter i weź calibration chart z radiowozu. Wsiądź do nieoznakowanego pojazdu i podjedź do sądu (8-th). Odpowiedz na wszystkie pytania i daj tablicę kalibracji prędkościomierza na żądanie prokuratora. Jeżeli wpisałeś poprawnie czas, powinieneś wygrać sprawę.

Podczas jazdy Morales będzie musiała zadzwonić. Weź klucz z jej torebki i dorób kopię u ślusarza. Zapłać Zakowi za jego pracę i włóż klucz na miejsce zanim twój partner się zorientuję.

Zostaniesz wezwany na miejsce morderstwa. Morales zrobi trochę zdjęć. Otwórz bagażnik samochodu oraz walizkę. Weź wykałaczki, skrobak i koperty. Przypatrz się ciału w śmietniku. Wyjmij z kieszeni ofiary prawo jazdy. Wydobądź wykałaczkami próbki spod paznokci. Zdejmij koszulę zabitego i przypatrz się pentagramowi. Zbadaj tylną lewą stronę porzuconego samochodu. Za pomocą skrobaka zdejmij próbki farby. Włóż sprzęt z powrotem do bagażnika i jedź do komisariatu. Wejdź do wydziału zabójstw i przeczytaj wiadomość w koszu na listy. Włącz komputer, wybierz Homocide i New File. Zjedź do ewidencji i zostaw dowody pod numerem nowej sprawy. Pojedź do szpitala. Przyjrzyj się tabliczce na łóżku Marie oraz zawartości butelki IV. Zauważ różnicę pomiędzy przepisanym przez doktora a faktycznym poziomem dawki lekarstwa. Wciśnij czerwony guzik nad głową Marie i wyjaśnij doktorowi swoje wątpliwości. Możesz teraz spokojnie wrócić do domu.

DAY 5

W biurze przeczytaj wiadomość na tablicy ogłoszeń. Włącz komputer, wybierz Evidence Analisys i zwróć uwagę na opis podejrzanego pojazdu. Zadzwoń do dispatch i zażądaj obserwacji tego typu pojazdów. Ponownie użyj komputera. Tym razem wybierz Tools i City Map. Zaznacz miejsca trzech morderstw i napadu n a



QUEST

Marie. Połącz punkty kreskami a zobaczysz niepełny pentagram. Uzupełnij rysunek kreskami do piątego punktu. Komputer powinien zauważyć schemat. Jeśli tego nie robi musisz jeszcze raz, dokładniej zaznaczyć i połączyć punkty aż wyjdzie idealny pentagram. Przejdź się do gabinetu psychoanalityka na tym samym piętrze. Przeczytaj dane na biurku dotyczące Morales. Zjedź na dół i wskocz do samochodu. Zareaguj na wezwanie do Old Nugget Saloon. Weź skrobak i koperty z bagażnika. Przyjrzyj się lewej tylnej stronie samochodu. Pobierz próbkę farby i zamontuj urządzenie naprowadzające. Następnie wejdź do baru. Poczekaj na drugiego bilardzistę i przyjrzyj mu się uważnie. Przygotuj pistolet do użycia. Gracz ucieknie, ale możesz go gonić dzięki nadajnikowi. Zbieg ma w pewnym momencie wypadek na autostradzie dzięki czemu nie stracisz go z oczu. Otwórz bagażnik i weź flary, połóż je na drodze. Zerknij na przewrócony samochód. Weź kluczyki ze stacyjki i otwórz bagażnik. Zwróć uwagę na liczbę paczek kokainy. Gdy pojawi się jegomość z kostnicy wróć do komisariatu.

Podczas gdy Morales księguje dowody użyj kopi klucza by dostać się do jej biurka. Przetrząśnij zawartość półki aż znajdziesz szyfr do lockera. Zamknij na klucz biurko przed powrotem partnera. Zjedź na dół i zarejestruj dowody pod numerem sprawy 199144 lub 199145.

Pojedź do szpitala, ucałuj Marie i wróć do domu.

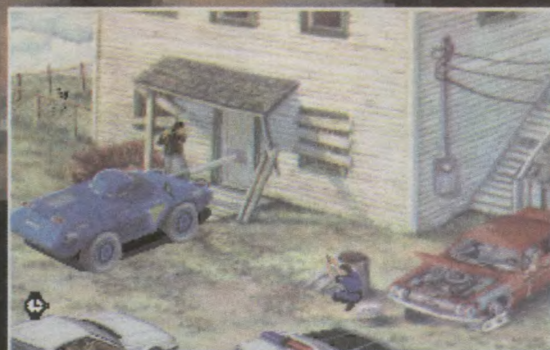
DAY 6

Porozmawiaj z Morales. Gdy wyjdzie z pokoju skorzystaj z windy by dostać się na pierwsze piętro. Wejdź do przebieralni mężczyzn. Zrób małe zamieszanie wsadzając rolkę papieru toaletowego do sedesu. Gdy będzie się już przelewać skocz do woźnego. Dopiero teraz wejdź do przebieralni kobiet. Znajdź i otwórz szafkę Morales. Zapisz wnioski w notatniku i wracaj na górę powiedzieć kapitanowi czego się dowiedziałeś. Czeka cię przejażdżka do kostnicy (8-th).

Na miejscu weź kopertę i otwórz ją. Czytaj karteczki przy ciałach aż znajdziesz znajomego. Gdy przybędzie Coroner da ci wycinek prasy. Zapamiętaj ostatni znany adres Rocklina. Wróć do samochodu i jedź do szpitala. Daj Marie jej medalionik. Pojedź pod adres dany w komunikacie centrali. Przy palącym się domu weź z bagażnika skrobak i koperty. Jak tylko szef straży pożarnej pozwoli, wejdź do środka. Podnieś fotografię z podłogi i obejrzyj ją dokładnie, jest na niej adres (Palm). Wejdź do następnego pokoju i zdobądź próbki włosów i krwi. Wróć do samochodu i pojedź do Oak Tree Mall. W wojskowym biurze rekrutacyjnym wysłuchaj nudnego monologu sierżanta i wylegitymuj się. Pokaż zdjęcie braci Bains i weź ich akta militarne.







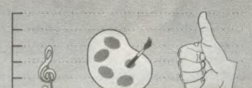


W komisariacie odwiedź psychologa, wręcz mu akta i wysłuchaj profilu psychologicznego Michaela Bainsa. Pojedź pod adres na Palm street, jest tam ruina domu, w którym działa gang narkotykowy. Żeby tam się dostać potrzebny będzie nakaz rewizji. Jedź do sądu, porozmawiaj z sędziną i pokaż jej wycinek prasowy. Wróć do siedziby gangu. Okaże się, że potrzebna będzie pomoc. Jedź na komisariat i zewidencjonuj wszystkie posiadane dowody.

Następnie pojaw się w sądzie i zażądaj wsparcia specjalnej ekipy. Wróć na Palm street. Wyjdź z samochodu i przygotuj pistolet. Stań na lewo od drzwi i powiedz dowódcy czołgu żeby zaczynał. W środku zacznie do ciebie strzelać podejrzany osobnik. Strzelaj natychmiast. Pojawi się drugi osobnik, który się podda. Zajdź go od tyłu i zakuj w kajdanki. Przeszukaj kanapę i wciśnij ósemkę na pilocie. W kominku otworzy się tajne przejście. Wejdź przez nie z bronią w ręku. Za beczkami czeka trzeci niebezpieczny przestępca. Strzelaj jak tylko go zauważysz. Tym sposobem unicestwiłeś fanatyczny gang narkotykowy w Lytton!

User Jama

POLICE QUEST III
SIERRA '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



LEGEND OF THE FORTRESS

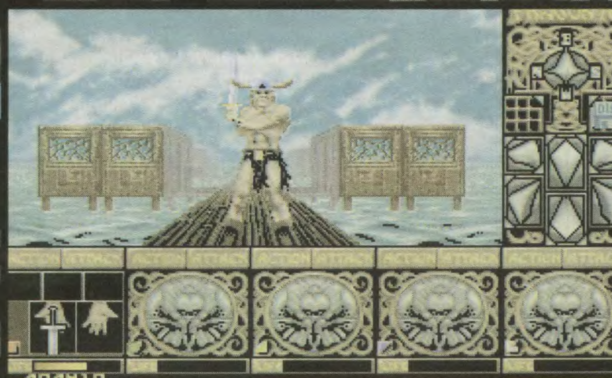
Francuska firma Sillmarils jest (a przynajmniej powinna być) dobrze znana każdemu miłośnikowi gier Fantasy i Role Playing. Gry takie jak Crystals of Arborea i Eye of the Beholder weszły już niejako do kanonu dobrego oprogramowania, swoją popularność zawdzięczając doskonałemu opracowaniu scenariuszy i wysmakowanej grafice.

Podobnie sprawy mają się z ISHAR, najnowszym produktem tej firmy, będącym kontynuacją gry Crystals of Arborea. Gra ta dopracowana jest w najmniejszym nawet szczególe, zadbano nawet o nieanglojęzycznych użytkowników, wprowadzając możliwość wyświetlania komunikatów w czterech różnych językach.

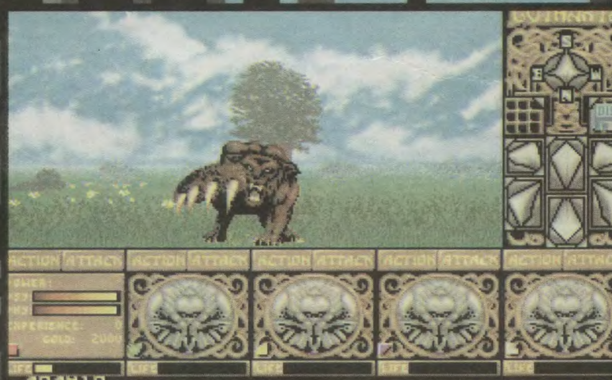
Jedyną jej słabą stroną wydaje się dość trywialna fabuła. Jak zwykle zwycięstwo uzyskane w poprzedniej części gry zostało zaprzepaszczone i siły ciemności (uosabiane przez skądinąd znaną postać Morgotha), znów dążą do opanowania świata. Po raz kolejny Ty, drogi graczu będziesz musiał skompletować drużynę i wyruszyć w świat.

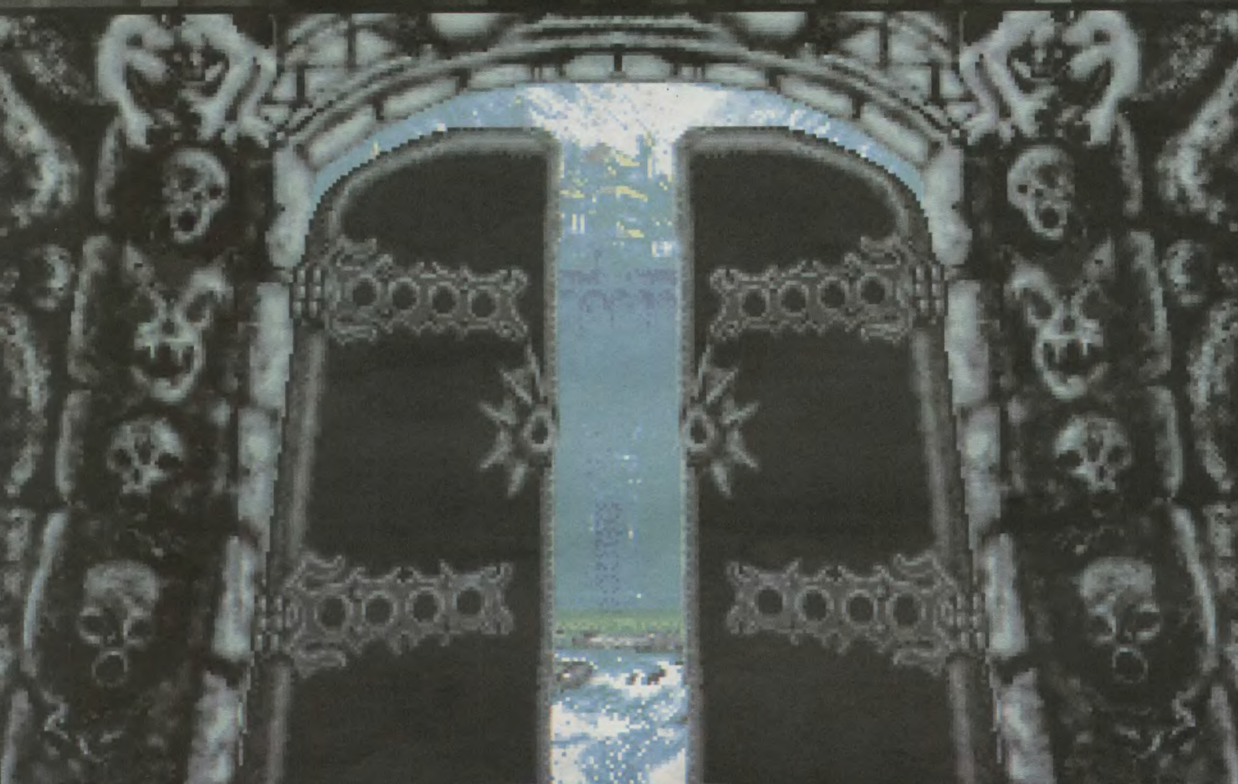
W tym miejscu należałoby wspomnieć o walorach graficznych i sposobie sterowania, jako że są one dosyć nowatorskie Otóż cała górna połowa ekranu zajęta jest przez widok okolicy, który mimo iż złożony ze standardowych elementów (to znaczy z kilku gatunków podobnych drzew, kilku rodzajów domków itp), sprawia bardzo realistyczne wrażenie. Wprowadzono zarówno perspektywę geometryczną (co oznacza, że przedmioty położone dalej wydają się mniejsze), jak i powietrzną (czyli im dalej od nas coś się znajduje, tym wizerunek bardziej zamglony). Dzięki dobremu dopracowaniu graficznemu elementów krajobrazu widok ten nie jest monotonny i nużący, w przeciwieństwie na przykład do gier takich jak Champions of Krynn.

Dolna połowa ekranu zajęta jest przez wizerunki członków naszej drużyny, lub też przez odpowiadające im plansze informacyjne - siły fizycznej i psychicznej, przedmiotów trzymanych w rękach i gotowych do użycia czy też przygotowanych czarów. Nad każdym wizerunkiem bohatera umieszczono dwa przyciski - ataku (Attack) i wykonania czynności (Action), takich jak handel, rekrutacja nowego członka drużyny, wydanie polecenia zabicia innego osobnika z drużyny, czy też odprawienia go. Bardzo ważna jest tutaj opcja "Orientation" dzięki której możemy określić swoje położenie w stosunku do okolicznych krain. Oczywiście lista dostępnych w ten sposób czynności jest zależna od charakteru, umiejętności i rasy postaci. Możliwe jest również uzyskanie dokładnych charakterystyk osoby (w typowych dla gier fantasy wskaźnikach punktowych), jak również zawartości jej kieszeni, gdzie możemy manipulować przedmiotami używając techniki "drag and drop" - chcąc spożyć posiłek, przesuwamy za po-









mocą myszki ikonę posiadanego prowiantu na ikonę ust.

Po prawej stronie ekranu znajdziemy dwie niewielkie ikony służące do rozmieszczania naszych podkomendnych w szyku (ci umieszczeni na tyłach będą mniej narażeni na ciosy, jednakże będą oni zmuszeni do używania jedynie broni miotającej), oraz do nagrywania stanu gry na dysk - tu ciekawostka, ta ostatnia czynność kosztuje nas 1000 sztuk złota! Znajduje się tam również nazwa krainy w której aktualnie przebywa drużyna.

Gra rozpoczyna się w dosyć nietypowy sposób, ponieważ na samym początku drużyna składa się jedynie z jednej osoby, której zadaniem będzie dopiero rekrutacja pozostałych uczestników wyprawy. Nie sprawia to jednakże większych trudności, gdyż już po kilku chwilach natykamy się na powabną czarodziejkę, a następnie przybywamy do jednej z wielu wsi, gdzie w gospodzie, po sowitym posiłku możemy przygarnąć pod swoje skrzydła kilka osób, jak również wysłuchać najnowszych wieści z okolicy. W grze tej odwiedzić możemy także domy treningu, tak władania orężem jak i czarami, domy medyków - którzy za "drobną" opłatą wyjawią nam jakie stosunki panują aktualnie w naszej drużynie. Będziemy zapewne również stałymi bywalcami sklepów, gdzie zaopatrywać się można w żywność, oręż, jak i składniki do przyrządzania magicznych napojów.

Właśnie, oprócz normalnych czarów, postacie mogą (po znalezieniu specjalnej butelki, nota bene jest tylko jedna w całej grze) warzyć mikstury o różnym działaniu. Aby sporządzić takową należy po prostu przesunąć myszką składniki na symbol owej butli (przy czym składniki te to na przykład sproszkowane kości smoka, czy szczurzy móżdżek).

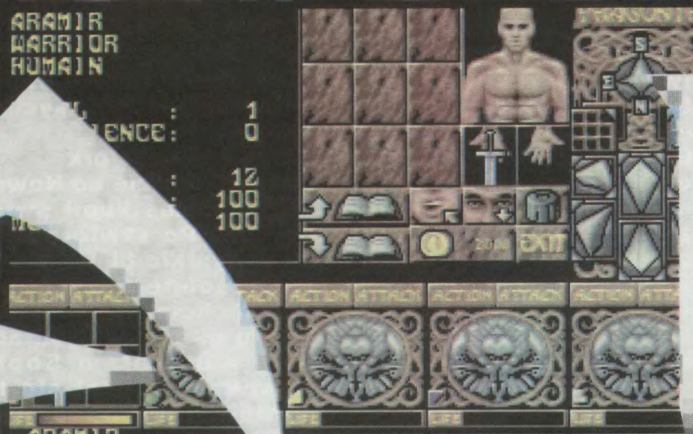
Liczba postaci, które możemy spotkać sięga pięćdziesięciu. Obszar po którym możemy się poruszać również nie jest mały, przy czym nie należy się sugerować wyglądem mapy posiadanej przez każdego z uczestników wyprawy, gdyż ukazuje ona jedynie powierzchnię krainy...

Trzeba stwierdzić, że gra ta stanowi jak do tej pory chyba szczytowe osiągnięcie w dziedzinie gier fantasy i może zaabsorbować na naprawdę wiele godzin...

Alex & Gawron

ISHAR
SILLMARILS '91
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum







INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

INDIANA JONES I FATUM ATLANTYDY - ADVENTURE

Barnet College

Po znalezieniu kielicha zwanego Graalem, Indy powrócił do zajęć profesora archeologii w collegu Barnetta. Wydawać się mogło, że odpowiada mu życie "w garniturze", na profesorskim podium, lecz w głębi duszy potrzebował kolejnej przygody. I oto pewnego wieczora stary druh Marcus sprowadził do biura Jonesa bardzo smutnego pana, który zlecił odszukanie tajemniczej statuetki z brązu. Marcus pamiętał, że jest ona gdzieś na terenie uczelni.

Poszukiwanie rozpoczął od strychu. Niestety pech deptał mu po piętach. Wszystkie posągi, koty i szafy sprzysięgły się przeciwko niemu. Każdy upadek był bolesny, lecz nie zniechęcał do prowadzenia poszukiwań. Dopiero w piwnicy poszukiwania zostały uwieńczone sukcesem.

Gdy przyniósł znalezisko do biura, pan Smith (ten smutny) bardzo się ucieszył, po czym... odmówił zapłaty. Po krótkiej wymianie silnych argumentów nieznajomy wyskoczył przez okno, zostawiając płaszcz. Właścicielem paszportu znalezionego w płaszczu okazał się agent III Rzeszy - Klaus Kerner (ten smutny). Oprócz dokumentów zostawił stare wydanie czasopisma archeologicznego z zaznaczonym artykułem o wyprawie naukowej Indiany i jego asystentki.

Marcus namówił Jonesa, aby pojechał do Nowego Jorku i ostrzegł Sophię Hapgood, dawniej archeologa-amatora, a obecnie światowej sławy psychologa.

Nowy Jork

Po przyjeździe do Nowego Jorku Jones kupił świeżą gazetę. Po stwierdzeniu, że wszystkie bilety zostały wyprzedane, tylnym wejściem chciał się dostać do teatru na odczyt o Atlantydzie z udziałem Sophii. Bramkarz okazał się być wielbicielem naukowych dokonań pani Hapgood. Kilka pochlebnych słów o jego idolce pomogło Indiemu dostać się do środka bez biletu i bez siniaków.

Jones chciał od razu podejść do Sophii, lecz woźny zmusił go do wysłuchania wykładu. Niecierpliwie oczekując na koniec odczytu pożyczył woźnemu gazetę. Chcąc zwrócić na siebie uwagę, zaczął bawić się dźwigniami. Przez przypadek największa lalka wyjechała na środek sceny powodując zwarcie. To zdarzenie zakończyło wykład, a Sophia zaciągnęła Jonesa do swojego mieszkania na lekcję dobrego wychowania. Lekcję jednak odłożono z powodu bałaganu w pokoju Sophii. Indiana rozpoznał w tym dzieło Kernera (tego, no wiecie...).

Niestety agent zdążył skryć się przed pogonią, a



potem zatelefonował do dr Ubermanna, fizyka niemieckiego, który rozbił atom i pracował nad nowym rodzajem bomby.

Po powrocie Indiany, Sophia opowiedziała mu o swoich badaniach nad Atlantydą i "Dialogami Platona". Następnie zaproponowała wyprawę do Islandii do dr Bjorna Haimdalla, znanego badacza pozostałości po dawnych cywilizacjach.

Islandia

Na miejscu zastali Haimdalla zajętego wydobywaniem z lodu figurki niewiadomego przeznaczenia. Doktor był pewien, że figurka pochodzi z Atlantydy. Według jego relacji tylko dwóch ludzi zajmowało się "Dialogami Platona". Pierwszym z nich był dr Charles Sternhart z wyspy Tikal, drugim prof. Costa z Azorów.

Tikal

Tikalska dżungla kryła wiele niebezpieczeństw. Spłoszonego przez Indianę zwierzaka zaatakował wąż i oba stworzenia spadły w przepaść. W ten sposób Indiana dostał się do podnóża piramidy. Tam chciał zabrać ze straganu lampę, ale powstrzymał go głos Sternharta. W rozmowie naukowiec wyjawił, że tłumaczył "Dialogi Platona", ale pewien smutny facet (wiemy, wiemy) zabrał mu ostatnią kopię. W tej sytuacji Indy postanowił zwiedzić piramidę. Sternhart zapytał Jonesa o pierwotny tytuł "Dialogów". Odpowiedź znała papuga. Po przejściu tego testu, doktor pozwolił Indianie i Sophii dostać się do wnętrza piramidy.

Chcąc uwolnić się od towarzystwa doktora, Jones poprosił Sophię, aby zajęła go rozmową. Korzystając z nieuwagi naukowca, Indy zabrał lampę. Za jej pomocą odkrył ścienny ornament, który okazał się trąbą kamiennego słonia z piramidy. Po użyciu trąby otworzył się grobowiec. Sternhart zabrał ze środka kamienny dysk i zniknął w sekretnym przejściu, a Indy odnalazł kulkę cennego orichalcum.

Islandia

Po opuszczeniu wyspy Tikal bohaterowie wrócili do Islandii. Niestety dr Bjorn zginął z zimna podczas próby wydobycia figurki. Indy użył orichalcum do wydobycia z lodu figurki węgorza. Po jej zabraniu udali się na Azory.

Azory

Rozmowa z Costą była trudna, do momentu, gdy Sophia wzięła sprawę w swoje ręce. Wreszcie udało się wydobyć garść informacji od profesora, w zamian za figurkę węgorza. Okazało się, że przekład "Dialogów" jest w jednej z kolekcji, znajdującej się w collegu Barnetta!

INDIANA JONES
LUCASARTS '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Barnett College

Po powrocie do collegu, Sophia postanowiła zaczekać w biurze Jonesa. On tymczasem starał się odnaleźć kopię "Dialogów". Mogła się ona znajdować w trzech miejscach.

W pierwszym przypadku Indiana musiał zabrać z piwnicy brudną szmatę i owinąć w nią znaleziony na strychu grot. Za jego pomocą odkręcił śrubki w szafie i wyjął z niej szukaną księgę.

W drugim przypadku trzeba było odkleić w bibliotece gumę do żucia z krzesła i użyć jej w piwnicy, by dostać się do pokoju z figurkami kotów. Z woskowego kota, po roztopieniu go w piwnicznym piecu, Indy wydostał kopię "Dialogów".



Trzecia możliwość wymagała użycia majonezu zabranego z biura. Indiana wdrapał się po linie na strych, odsunął pudło i wysmarował podłogę majonezem, dzięki czemu przesunął kamienny totem. Po wdrapaniu się na totem dotarł do pokoju, z którego zabrał klucz schowany w urnie. Klucz otworzył skrzynię stojącą za odsuniętym pudłem. W środku skrzyni leżała szukana księga.

Po powrocie do biura Indiana wraz z Sophią przejrzeli odnalezioną księgę. Wynikało z niej, że Platon popełniał błędy gdy pisał o liczbach. To naprowadziło Indianę na pomysł, że Atlantyda znajduje się na Morzu Śródziemnym, a nie na dnie Atlantyku. Sophia po przeczytaniu "Dialogów" przypomniała sobie o dysku, który ukradł Kerner (tak, tak ten wiecie jaki...) z jej mieszkania. Był to jeden trzech z dysków otwierających wejście do Atlantydy. Sophia kupiła go od Alaina Trottiera z Monte Carlo, lub od Omara Al-Jabbara z Algierii. Aby dostać się do Atlantydy należało odszukać tych ludzi i kamienne dyski.

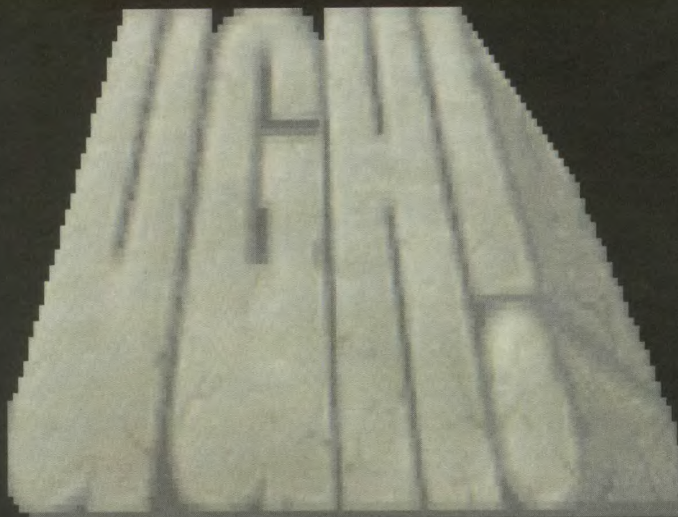
Przed wyjazdem Sophia przekonała Indianę, że wspólna wyprawa w poszukiwaniu Atlantydy będzie dla niego o wiele łatwiejsza. Miała rację. Pomoc Sophii była bardzo przydatna w następnych przygodach.

Monte Carlo

Po przyjeździe do hotelu i krótkiej rozmowie, Sophia weszła do środka, a Indiana miał odnaleźć Trottiera. Był nim jeden z przechodniów. Indy namówił go do spotkania z Sophią. W pokoju Sophia postanowiła wykorzystać swoje zdolności parapsychologiczne do zahipnotyzowania Trottiera. Powiedziała mu, że potrafi czytać w myślach i przepowie mu przyszłość. Alain początkowo jej nie wierzył i postanowił sprawdzić jej zdolności. Po kilku testach uwierzył i... oddał dysk.

PLis & Giant Company

cdn.

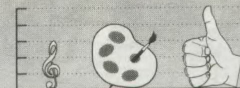




UGH!

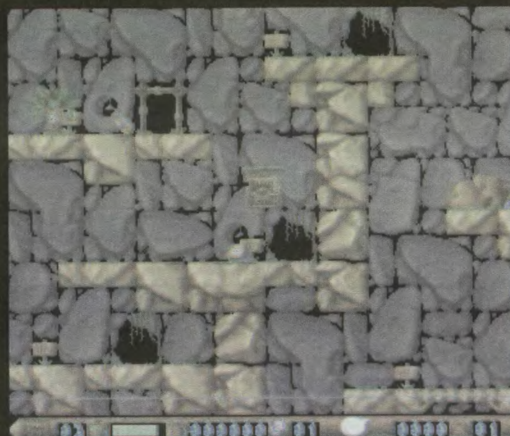
SOUNDWARE '92

Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



O Jaskiniowcach w zasadzie wiemy niewiele, tyle co z wykopalisk, trochę z książek i filmów. Wiemy że mieszkali w jaskiniach i wiedli bardzo prymitywne życie. STOP!!! To wcale nie było tak, dowodem na to jest kilka opracowań naukowych na ten temat. Materiały te nie ujrzały światła dziennego tylko z jednego powodu - aby nie pokazać jak zacofani jesteśmy w porównaniu z Jaskiniowcami. Mimo wielu środków ostrożności niektóre dane zostały ujawnione i wykorzystane w głośnym już filmie pt.: "The Flintstones". Nie pierwszy to i nie ostatni przypadek wykorzystania tych ściśle tajnych informacji. W roku 1992 ludzie z grupy Play-Byte wydali grę UGH!, pokazującą że taksówki istniały już w czasach Jaskiniowców i były o wiele bardziej rozbudowane od naszych gdyż potrafiły latać co nam udało się dopiero niedawno.

UGH! jest wspaniałym przykładem na to że gra nie musi wcale być ogromnie rozbudowana aby wciągnąć i być atrakcyjna. Głównym bohaterem jest Ralph (Jaskiniowiec-samiec), który na nieszczęście dla niego zakochał się w pięknej Jaskiniance (samiczka). Ralph z tego powodu ma straszne kłopoty, ponieważ jego wybranka zgodziła się wyjść za niego, pod warunkiem, że przyniesie jej worek pieniędzy (dokładniej: bardzo duży worek). Cóż ma czynić biedny zakochany Ralph? Jako inteligentny młody Jaskiniowiec położył się pod drzewem i czekał aż mu pomysł wpadnie do głowy. Spadło mu na głowę jabłko, i w tej samej chwili zaświtała mu wspaniała myśl że mógłby być taksówkarzem i w ten sposób zarobić upragnione pieniążki.



- No tak ale kto to jest właściwie taksówkarz? - zadał sobie pytanie.

- To jest ktoś kto ma taksówkę! - podpowiedział mu Kopalny (który w tym czasie przebywał z wizytą u rodziny).

Taksówek wtedy jeszcze nie było więc nasz początkujący wynalazca musiał wymyśleć to urządzenie. Po kilkukrotnym zastosowaniu dwóch sposobów na dobre pomysły (leżenie pod drzewem i kąpiel w wannie, sposoby te były później wykorzystane przez Archimedesa i Newtona, którzy jednak nie przyznali się do ich jaskiniowego rodowodu) wymyślił taksówkę. Urządzenie to było krzyżówką helikoptera z rowerem i wyglądało wyśmienicie.

W ten sposób Ralph stał się Pierwszym Taksówkarzem na Świecie. Ale nie cieszył się z tego powodu gdyż jego myśli krążyły gdzieś indziej. Jako że nasz mały kochaś nie posiada Prawa Jazdy, należy mu pomóc w prowadzeniu pojazdu. I tu do akcji wkraczasz Ty - od Ciebie zależy czy Ralph będzie szybko i skutecznie przewoził klientów, za co otrzyma dzwoniące należności. Aby uzbierać wystarczająco dużo pieniędzy będziecie musieli się obaj zmagać z zamówieniami klientów przez 69 dni, każdego dnia w innej części miasta Jaskiniowców. Jeden poziom odpowiada jednemu dniu. Na każdym poziomie masz do wykonania określoną liczbę zamówień. Jedno zamówienie to wykonanie kilku kursów z klientem, aż ten podziękuje za usługę (krótki sygnał dźwiękowy). Czasami jedno zamówienie to jeden kurs, ale bywa że trzeba zrobić ich aż pięć. Im szybciej wykonasz kurs tym większą zapłatę otrzymasz, licznik odlicza pieniądze jakie Ci się należą, a nie na odwrót (w sumie jest to bardzo dobry pomysł na taksówki w dzisiejszych czasach). Zanim klient wejdzie na pokład taksówki podaje nam znaczek stacji docelowej, czyli gdzie mamy go dostarczyć. W Twojej ciężkiej pracy przeszkadzać Ci będą niewdzięczne pterodaktyle, śpiące dinozaury, oraz głupkowate triopy.

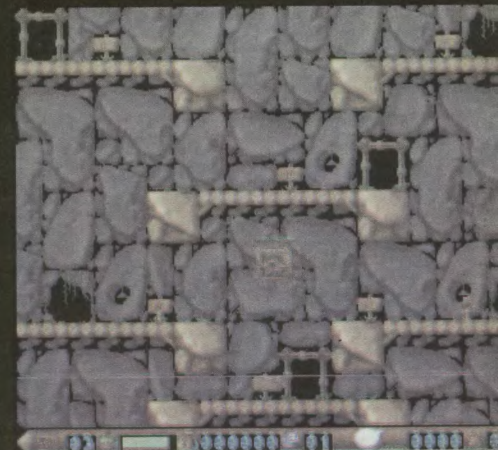
Wraz z wykonywanymi zadaniami Ralph męczy się i traci energię potrzebną do napędzania wiatraczka taksówki. Energię można uzyskiwać zjadając owoce rosnące na drzewie (to ta roślinka, która Ci się bacznie przygląda). Aby drzewko przekonać, że powinno oddać owoce, należy załadować do taksówki kamień (ten co obserwuje Twój każdy ruch) podlecieć nad nie i zrzucić kamień. W ten sposób drzewo zostaje ogłuszone i upuszcza jeden owoc. Dalej pozostaje już tylko konsumpcja.

Przy podlatywaniu do klienta należy uważać aby go nie potrącić, należy wylądować obok niego, a nie na nim. Jeżeli jednak dojdzie do wypadku to nie należy jeszcze załamywać rąk, gdyż na dole każdego poziomu jest woda i do niej wpadają wszystkie ofiary karambolu. Należy w takim przypadku wylądować na powierzchni wody i poczekać aż klient dopłynie do nas. Nie wszyscy jednak umieją pływać, dziadkowie Jaskiniowcy (ci z brodą i laską) wpadając do wody pochlapią trochę kończynami i od razu idą na dno, należy więc na nich bardzo uważać.

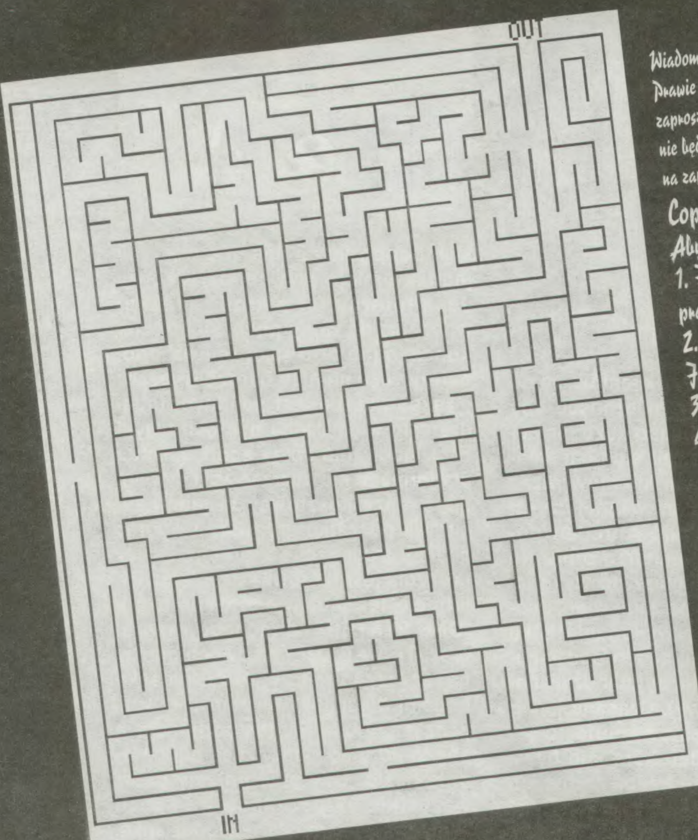
Taksówka nie jest solidnym urządzeniem więc trzeba być ostrożnym przy lądowaniu i przy spotkaniach z platformami nie uderzać zbyt mocno, gdyż może kosztować to jedno życie. Na początku gry można wybrać poziom trudności od którego zależy jak czuła jest taksówka na uderzenia. Istnieje też możliwość wyboru gry (ONE PLAYER) na jednego gracza, oraz (TEAM GAME) na dwóch graczy na raz (czy to znaczy, że Jaskinianka popełni bigamię?). Możemy też rozpocząć grę od jakiegoś poziomu, ale aby to uczynić należy znać odpowiednie hasło. Gdy przebrniemy przez wszystkie 69 poziomów na końcu czeka nas wspaniała niespodzianka, ale to musicie zobaczyć sami.

Krótkich kursów i hojnych klientów, życzy drogim czytelnikom

EMILUS







Wiadomość dostałeś niemal w ostatniej chwili, ledwo zdążyłeś spakować sprzęt, złapać monitor i kilka paczek świeżutkich dysków. Prawie cudem udało ci się zdążyć na pociąg. Podobno ma to być największe Copy-Party jakie zostało do tej pory zorganizowane. Niestety zgodnie z otrzymanym zaproszeniem odbędzie się ono w pewnym małym miasteczku, którego plan przypomina labirynt. Musisz sam znaleźć drogę na miejsce imprezy, co w gąszczu małych uliczek nie będzie wcale łatwe. Jakby tego wszystkiego było jeszcze mało, by wejść na ten zlot Komputerowców musisz podać hasło... Żeby je poznać, musisz skorzystać z zawartych na zaproszeniu informacji:

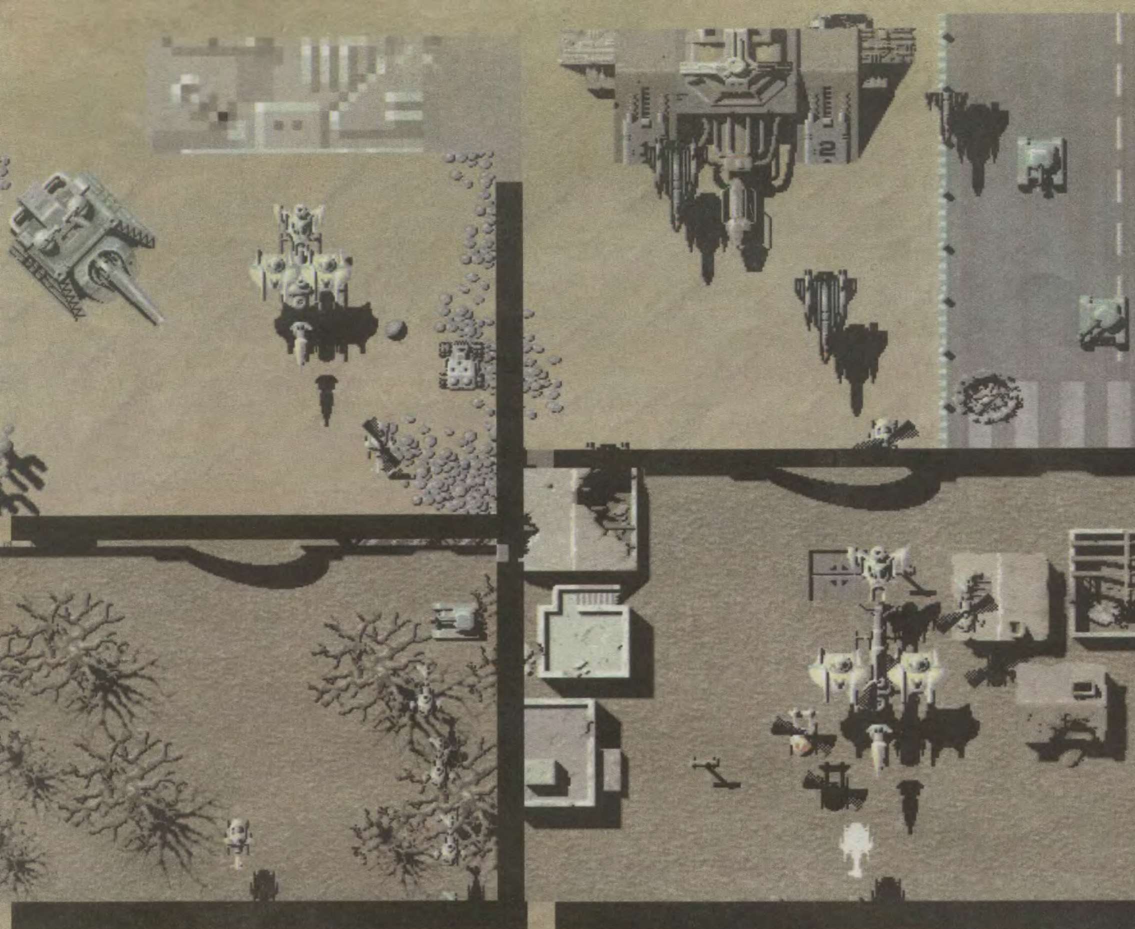
Copy-Party, Kliputkowo Górne!

Aby otrzymać hasło wstępu na naszą imprezę postępuj według poniższych zasad:

1. Idąc na party (od stacji kolejowej) notuj jaką przebywasz drogę, każdy zakręt w lewo zapisz na kartce jako jedynkę, a każdy zakręt w prawo jako zero. Pamiętaj, że należy notować tylko te zakręty które prowadzą do celu. Jeżeli skręcisz w ślepą uliczkę nie bierz tego pod uwagę.
2. Postępując według punktu pierwszego otrzymasz ciąg zer i jedynek.
3. Otrzymany ciąg zer i jedynek potnij na sześciocyfrowe kawałki, powstałe liczby binarne przelicz na system dziesiętny.
4. Otrzymane liczby skonfrontuj z podaną poniżej tabelką. W ten sposób otrzymasz hasło, które otworzy Ci wrota na nasz wspaniały zjazd!

A - 21	M - 42	Z - 01	0 - 00
Ą - 12	N - 14	Ż - 02	1 - 40
B - 41	Ń - 03	Ź - 39	2 - 43
C - 04	O - 48	[- 38	3 - 44
Ć - 63	Ó - 05	] - 13	4 - 46
D - 19	P - 37	! - 06	5 - 47
E - 56	Q - 49	" - 36	6 - 50
Ę - 07	R - 08	' - 51	7 - 52
F - 35	S - 15	& - 34	8 - 53
G - 33	Ś - 09	(- 32	9 - 54
H - 31	T - 55	) - 30	: - 57
I - 45	U - 29	* - 58	; - 10
J - 16	V - 28	+ - 17	< - 27
K - 20	W - 59	- - 26	= - 60
L - 25	X - 11	, - 61	> - 24
Ł - 18	Y - 23	. - 62	? - 22

ORGANIZATORZY



SWIV
RANDOM ACCESS '90
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

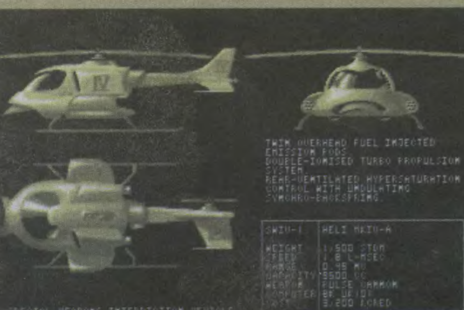


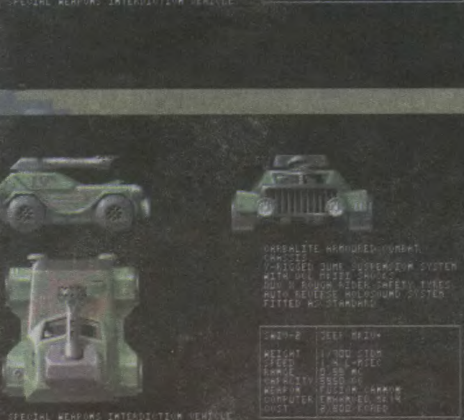
W każdym kto ma chociaż trochę wyobraźni, drzemie chęć bycia kimś innym. Na przykład bohaterem ratującym Ziemię przed najazdem obcych istot. Wyobraźnia to dużo ale potrzeba jeszcze pewnego czynnika który by ją do tego pobudził. Gra pod tytułem SWIV może być czymś takim pod warunkiem, że lubisz strzelać i zabijać.

Scenariusz gry nie jest zbyt wymyślny. Przybysze z kosmosu założyli na Ziemi bazę, początkowo ludzie myśleli, że w zamiarach pokojowych, później okazało się, że jest to wyspecjalizowana baza wojskowa z której ma rozpocząć się podbój całej Ziemi. Aby nie wywołać paniki, władze Ziemi postanawiają wysłać dwa pojazdy specjalne, które wdarłyby się do bazy wroga niszcząc ją doszczętnie. Pojazdy te miały być początkowo sterowane z głównej kwatery za pomocą komputera, ale ze względu na powagę sprawy zdecydowano się na kontrolę bezpośrednio przez człowieka. I tu problem - skąd wziąć ludzi śmiałych, silnych, bardzo sprytnych i szybko działających. W tym momencie pojawiasz się Ty. Spełniasz wszystkie wymienione warunki, więc natychmiast zostajesz zaangażowany. Szybko zapoznajesz się ze szczegółami sprawy, teraz już tylko pozostał wybór jednej z dwóch maszyn jaką będziesz wykonywał zadanie. Możesz wybrać:

HELIKOPTER:
Nazwa: HELL MKIV-A
Waga: 1500 STDM
Prędkość: 1. 8 L-MSEC
Zasięg: 0. 49 MC
Ładowność: 9500 CC
Broń: Działko pulsujące
Komputer sterujący: 8K UK101
Cena: 3200 KCRED

JEEP:
Nazwa: JEEP MKIV
Waga: 1700 STDM
Prędkość: 1. 4 L-MSEC
Zasięg: 0. 55 MC
Ładowność: 9950 CC
Broń: Działko plazmowe
Komputer: ENHANCED MK14
Cena: 2800 KCRED
Jednostki są według standardu Ziemskiego z roku 2673.

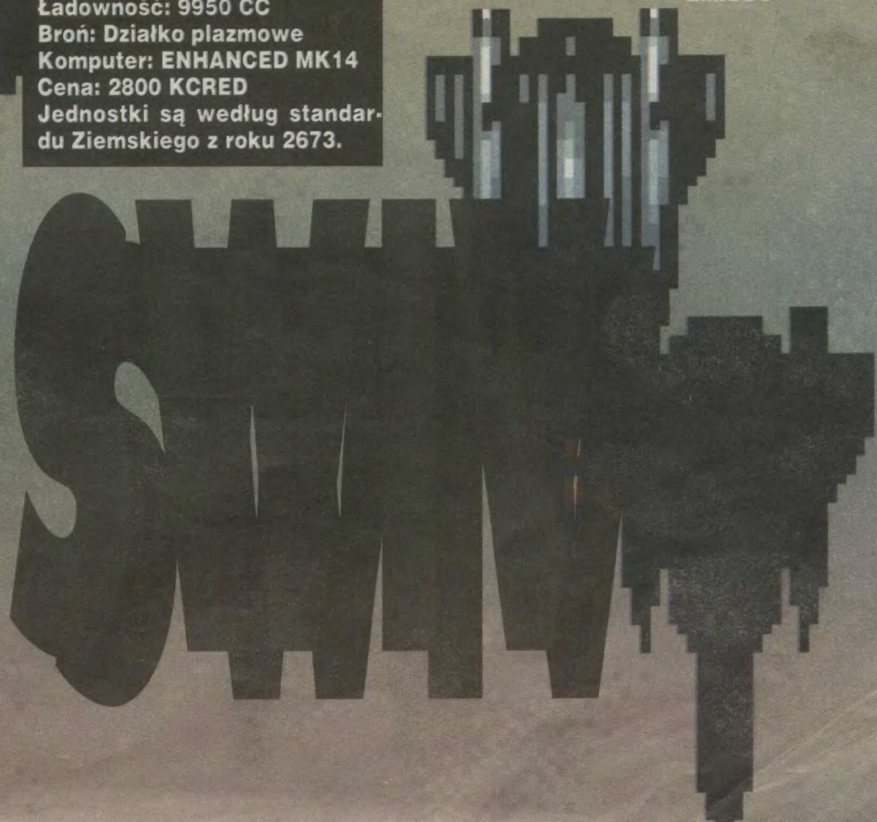




Gdy wybierzesz już pojazd którym będziesz sterował, zostaniesz od razu rzucony na głęboką wodę, czyli wprost do bazy wroga. Przed Tobą zadanie najwyższej wagi, musisz dotrzeć do serca bazy wroga, gdzie znajduje się główny generator, który należy zniszczyć. No i git, jakby powiedział Kopalny, ale po drodze natkniesz się na różnego rodzaju przeszkadzajki naziemne i różnego typu dziwactwa latające, na czołgi, samoloty, koleje i inne takie tam stworki. Nie zastanawiaj się nad tym, czy jakaś poczwara z działem w kształcie trąby może Ci pomóc - zestrzel ją natychmiast. Gra jak na gatunek SHOOT'EM UP jest bardzo dobra, niektórzy sądzą, że najlepsza. Grafika jest szybka i urozmaicona co sprawia, że gra jest pasjonująca. Akcja gry rozgrywana jest na bardzo różnorodnym terenie, całe robactwo latająco-pełzająco-strzelające posiada wiele różnych, bardzo dobrze animowanych wcieleń. Gra technicznie zrobiona fenomenalnie.

Wspaniała rozrywka dla maniaków dobrej strzelanki. Wszyscy amatorzy mocnych wrażeń chwyćcie mocniej joysticki i do boju, w obronie rodzimej planety!

EMILUS





CREATURES II

(**C**lyde **R**adcliffe **E**xterminates **A**ll **T**he **U**nfriendly **R**epulsive **E**arth-riden **S**lime)

Clyde'owi Radcliff'owi udało się ocalić swoją rodzinę i przyjaciół z okrutnych łap ziemskich demonów. Radość była ogromna. Balanga, że aż huczało.

Clyde jak zwykle przeholował z jedzeniem oraz napojami wyskokowymi i musiał udać się w pobliskie krzaczki w celu opróżnienia nadmiernie obciążonego układu pokarmowego. Kiedy wrócił do domu z przerażeniem stwierdził, że po wesołym towarzystwie nie ma śladu. Spowodowało to natychmiastowy powrót świadomości. Clyde nie wiedział co się stało. Zrozpaczony udał się na poszukiwania. Po dwóch dniach opuściła go już nadzieja, gdy nagle...

Trafił na dziwną polankę na której stał mały domek. W domku tym mieszkała pewna dobra wróżka, która opowiedziała Clyde'owi co się wydarzyło. Otóż, kiedy demony zobaczyły że małe puchate stworki zniknęły bardzo się zdenerwowały i postanowiły przedsięwziąć zemstę. Reszty łatwo było się już domyśleć. Wróżka obiecała, że podczas wędrówki będzie pomagała naszemu bohaterowi. Pomoc ta miała polegać na tym, że na każdym etapie drogi, jaką będzie musiał przebyć znajdzie buteleczkę magicznego płynu, który podniesie jego walory bojowe.

Po uzyskaniu informacji Clyde pożegnał się z wróżką, podziękował za pomoc i czym prędzej udał się ratować swoich bliskich z okrzykiem - Komu w drogę, temu trampki na nogę!

W tym miejscu zaczyna się nasza rola, musimy pomóc Clyde'owi rozwiązać wiele skomplikowanych zagadek po drodze do sukcesu, czyli wyrwania przyjaciół z okrutnych łap okropnych demonów. Jeżeli masz odrobinę ambicji to spróbuj przejść grę samemu, lecz gdybyś był leniwy, lub przypadkiem miał jakieś problemy (jestem pewien że będziesz miał niejeden)...

Na początku trafiłem do krainy w której znajdowała się ogromna prasa hydrauliczna. Pod nią przejeżdżał taśmociąg, na którego drugim końcu ujrzałem pierwsze-

KONKURS

Wężowaty Konkurs Atari- rozwiązanie!

Bardzo dawno temu, gdzieś tak w zeszły czwartek, a może nawet nieco wcześniej, ogłosiliśmy konkurs dla wszystkich małoatarowców. Minął przewidziany warunkami konkursu czas i "nadejszła wiekopomna chwila" ogłoszenia wyników. Zanim jednak przedstawimy listę tęgich głów, potrafiących wynaleźć najdłuższego węża, kilka uwag natury mniej lub bardziej ogólnej.

Wśród rozwiązań było trochę zupełnie błędnych (nie wszyscy zrozumieli warunki konkursu), trochę kłopotów spowodowało mierzenie długości węża, jako że nie napisaliśmy, że jednostką długości jest kratka. Nie wszyscy potrafili skorzystać z twierdzenia Pitagorasa, niektórzy posługiwali się zwykłą linijką. To wszystko jednak pryszcz - najciekawsze i najśmieszniejsze rzeczy działy się wśród nadsyłanych słów. Z niewiadomych powodów olbrzymie wzięcie miały terminy chemiczne - ACETYLOSALICYLOWY na ten przykład, czy CHLOROTETRACYKLINA. Najwyraźniej nauka chemii w szkole nie idzie w las. Co nas jednak bardzo rozbawiło, to dokonywane przez niektórych próby wyjaśnienia, co te słowa znaczą. Tak się głupio składa, że cały zepsół ma matury, a niektórzy z jego członków jeszcze całkiem niedawno mieli dużo wspólnego z chemią, nawet Kopalny, którego wiedza w zakresie fermentacji i destylacji zaskoczyła w swoim czasie pewnego inżyniera gorzelnika.

Teraz przechodzimy do rzeczy, czyli do wyników. Po rozlosowaniu nagród ufundowanych przez ASF, zgodnie z warunkami przedstawionymi dwa numery temu, lista nagrodzonych przedstawia się następująco (w nawiasach podane są kwadraty długości węży):

Po trzy gry otrzymują:

Wojciech Krawczyk, Oświęcim - NIEPRZETRANSFORMOWYWUJĄCY (194)
Zygmunt Bąk, Doboszowice - SUPERNIEPRZEGRZEWAJĄCY (193)
Robert Żóralski, Działdowo - PRZETRANSFORMOWANYCH (193)
Łukasz Kiczko, Gdańsk - NIEPRZETRANSFORMOWANYCH (180)
Paweł Minczykowski, Koziegłowy - CYKLOHEKSYLOCYKLOHEKSAN (180)

Po dwie gry otrzymują:

Krzysztof Przygodzki, Częstochowa - NIEPRZETRZEPYWANYCH (164)
Piotr Chmielewski, Częstochowa - NIEPRZETRZEPYWANYCH (164)
Krystyna Kwiatkowska, Gdańsk - NIEPRZECHWYTYWANYCH (164)
Grzegorz Grabowski, Brok - PSEUDOANTYBIAŁORUSYCYZMOM (162)
Marcin Malisiewicz, Dębica - PRZETRANSKRYBOWAŁYŚCIE (157)
Michał Moś, Konin - PRZECHWYTYWAŁYŚCIE (149)
Paweł Gołębowski, Warszawa - PRZETRZEPYWAŁYŚCIE (149)
Bartosz Sobala, Łęczna - PRZECHWYTYWAŁYŚCIE (149)
Robert Rutkowski, Grajewo - PRZETRZEPYWAŁYŚCIE (149)
Antoni Konarski, Warszawa - NIEPRZEDRZEŹNIAJĄCYCH (146)

Po jednej grze otrzymują:

Kazimierz Popławski, Białystok - NIEPRZECHWYTYWANIAMI (145)
Sebastian Wilczewski, Gdańsk - PRZETRZEPYWANYCH (145)
Marcin Kuliński, Głuszyca - PRZECHWYTYWANYCH (145)
Wojciech Grządziel, Wałbrzych - PRZEORGANIZOWANYCH (145)
Marcin Kobiezryński, Częstochowa- PRZETRZEPYWANYCH (145)
Marek Wasiluk, Racibórz - PRZECHWYTYWANYCH (145)
Miłosz Chełminiak, Drezdenko - PRZETRZEPYWANYCH (145)
Roman Janusz, Radzymin - PRZECHWYTYWANYCH (145)
Witold Stasicki, Bestwina - PRZECHWYTYWANYCH (145)
Tomasz Stachowicz, Warszawa - PRZECHWYTYWANYCH (145)
Adam Kamilewicz, Gorzów - NIEPRZEGRZEWAJĄCYCH (136)
Jacek Jabłonski, Włocławek - NIEPRZESYPYWANYCH (130)
Tomasz Stawarz, Żywiec - NIEPRZEKAZYWANYCH (130)
Tomasz Kulig, Sieradz - NIEPRZEPROGRAMOWYWALNOŚĆ (125)
Jarosław Jurowicz, Limanowa - CHLOROTETRACYKLINAMI (125)
Jacek Rosz, Zabrze - SUPERKOMPUTEROWYCH (125)
Jacek Biernacki, Stargard Szcz. - PRZEDEGZAMINACYJNYCH (125)
Piotr Dachtera, Poznań - PRZEDRZEŹNIAŁYŚCIE (125)
Andrzej Błoch, Łódź - PRZETRZEPYWAŁYŚCIE (125)
Krzysztof Ogonowski, Garwolin - PRZEDMOBILIZACYJNEGO (125)
Tomasz Laufer, Ursus - PRZEDRZEŹNIAJĄCYCH (125)
Grzegorz Busz, Rzeszów - PRZEDEGZAMINACYJNYCH (125)
Sylwester Chudy, Rozprza - ANTYTRADYCJONALIŚCIE (125)
Sławek Skierkiewicz, Lipno - ANTYCHOLESTEROLOWYCH (125)
Artur Fic, Krosno -PRZEDRZEŹNIAJĄCYCH (125)

Ponieważ nie wszyscy na kuponach pisali, czy mają stacje dysków czy magnetofon, musieliśmy część dyskietek rozdać w sposób losowy - mamy nadzieję, że nie okaże się, że źle trafiliśmy.

Zepsół

TURES

go z moich przyjaciół. Nie chciałem nawet myśleć o tym co się z nim stanie, więc natychmiast rzuciłem się na ratunek. Wskoczyłem na górę i przeskakując po deskach przeskoczyłem na drugą stronę jeziorka, zabijając w międzyczasie jednego z obrzydliwych demonów. Okazało się że za nim stał jeden z magicznych eliksirów, które obiecała mi wróżka. Wypiłem go więc, co dodało mi trochę mocy i podniosło możliwości strzeleckie. Następnie zepchnąłem bombę i wróciłem w miejsce z którego zaczynałem. Zeskoczyłem na dół i po chwili strzelania zabiłem obrzydliwe monstrum stojące na mojej drodze. Podbiegłem do bomby, która wybuchła po zapaleniu lontu, czyniąc w gruncie mały wyłom, pozwalający mi na zeskoczenie na dół. Strzelając w przełącznik udało mi się spowodować, że rower, którego dynamo napędzało taśmociąg, odjechał. Tylko zwinny skok dzielił mnie teraz od uwolnienia pierwszego z przyjaciół.

Podążając dalej śladami okrutnych porywaczy trafiłem do zabawnego lasu, który wbrew pozorom wcale nie był taki zabawny. Problem polegał na tym że jeden z okrutnych stworów, wyrzucał mych nieszczęsnych współplemieńców z wysokiego drzewa. Chcąc uchronić ich przed skądinąd niemiłym zetknięciem z glebą razem z uwolnionym przed chwilą przyjacielem chwyciliśmy za przenośną trampolinę i odbijając spadających, przerzucaliśmy ich na drugie drzewo, gdzie byli już bezpieczni. Uwierzcie mi, że musieliśmy się przy tym zdrowo nabiegać. Kiedy wszyscy obecni znaleźli się już w bezpiecznym miejscu pożegnałem się z nimi i ruszyłem w dalszą drogę.

Następny był śnieżny problem. Z początku nie wiedziałem co robić, lecz na szczęście szybko zorientowałem się w sytuacji. Przesunąłem kamień na brzeg rozpadliny. Zeskoczyłem po prawej stronie, oczywiście odpowiednio wymierzając i znalazłem się na grzbiecie ptaszka. Odpowiednia porcja kuksańców (joystick prawo-lewo, jak w grze DECATHLON) zmusiła go do wzbicia się do góry. To pozwoliło mi przepchnąć kamień dalej przez rozpadlinę aż do maszyny do produkcji śniegu. Kamień przeleciał przez nią i uderzył koszmarka w głowę. Kolejna postać była już wolna i mogła pomóc mi w ratowaniu naszych zrzucanych przyjaciół.

Podążając dalej stoczyłem walkę z rodziną Blubber'ów, obrzydliwych latających stworów. I wierzcie mi nie było to wcale łatwe.

Kolejnym zadaniem było przeprowadzenie moich trzech przyjaciół z wyspy na stały ląd. Mimo iż wiele ohydnych ptaszysk oraz paskudnych zwierząt morskich, będących we współpracy z demonami, zrobiło wiele aby w tym przeszkodzić udało mi się dokonać tego trudnego zadania.

Idąc dalej trafiłem do dziwnego miejsca, w którym odnalazłem kolejną grupę moich rodaków. Zagrażał im pewien głupi palant, spychający ich po kolei do zbiornika z kwasem. Od razu zauważyłem że mojemu poruszaniu w prawo i w lewo towarzyszy ruch małej łódeczki, która może służyć do ratowania ziomków. Cały czas uważając aby nikt nie zatonął w kwasie, zrzuciłem do wody żabę. Potem zeskoczyłem na dół co spowodowało że żaba popłynęła w dół i wzięła ogroomny kamień na plecy. Następnie zabiłem obrzydliwca łażącego w prawo i lewo i wypiłem zawartość flakonu który był sobie przywłaszczył. Skacząc w górę i w dół spowodowałem że sufit zawalił się, a żaba wyrzuciła kamień. Mogłem teraz spowodować bliskie spotkanie trzeciego stopnia głazu z głową demona. Efektu tego incydentu nie jest się trudno domyśleć, kolejna grupa puchatych stworzonek została uratowana i mogła mi pomóc w ratowaniu spadających znajomych.

Kontynuując moją misję trafiłem do kolejnej lodowej krainy. Tutaj przeskoczyłem podziemną rzeczkę i nie dopuszczając potworka do armaty wskoczyłem na górę i zabiłem dwa bałwany. Najpierw zepchnąłem lewą kulę, a potem prawą co spowodowało wystrzelenie tej pierwszej. Kula upadając zmniejszyła nieco objętość potworka, który usiłował dobrać się do armaty, co niewątpliwie wpłynęło na bezpieczeństwo kolejnej ofiary porwania - był już wolny i tradycyjnie mógł pomóc mi w mej ciężkiej pracy.

Następnie na swojej drodze spotkałem rodzinę Phoenix'ów. Okazała się ona jeszcze mniej przyjemna od tej wspomnianej wcześniej, ale kiedy się z nią rozprawiłem (dziś wszyscy z nich gryzą ziemię) mogłem udać się dalej by przenieść mych kolejnych przyjaciół z wyspy na stały ląd.

W kolejnej krainie nie miałem wiele do roboty. Wystarczyło tylko uruchomić maszynę do balonów i przejść górą (używając do tego celu ptaszka). Strzelając do balonów powodowałem, że przesuwały się nad półkę skalną i pękając napełniały ją wodą. Całą tą operację powtórzyłem jeszcze raz tak aby mieć pewność że zbiornik jest pełny. Potem wgramoliłem się na górę i strzeliłem do ptaszka. Ten myśląc że zrobił to stojący obok potworek zaczął go dziobać w głowę. Uciekając obrzydliwiec zostawił po sobie dynamit. O to mi właśnie chodziło! Zapalony dynamit zrzuciłem do zbiornika. Eksplozja zniszczyła jego dno, a spływająca woda zgasiła ogień. W ten sposób moja ukochana była uwolniona. Wszyscy moi współplemieńcy byli już bezpieczni w domu. Mnie pozostało już jedynie rozprawić się z najgorszymi demonami - z rodziną Heinous'ów. Nie było to proste gdyż ci okrutnicy byli zaprawieni w boju i zalewali mnie gradem pocisków, jednak po długotrwałej i ciężkiej walce udało się ich pokonać. A wtedy...

Jeżeli chcesz dowiedzieć co stało się później, koniecznie musisz zagrać w Creatures II. Program ten ma wspaniale dopracowaną z dużą dozą czarnego humoru grafikę. Oprawa dźwiękowa nie daje sobie nic zarzucić. Ogólnie gra jest ciekawa i samodzielne jej przejście (bez korzystania z powyższego opisu) może dostarczyć dobrej zabawy na kilka dni i nocy. Jest to jedna z takich gier, którą powinien posiadać każdy użytkownik C-64.

Bad Joy

P. S. Thalamus zapowiedział że serię Creatures wyda w niedalekiej przyszłości także w wersji na Amigę.

CREATURES II
THALAMUS '91
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Gobliiins

cz. I



Etap 1
BOKSER zrzuca róg, a TRAGARZ na nim gra. Spada gałązka, którą MAGIK przemienia w kilof. Kilof zabiera TRAGARZ.



Etap 2 (VQVQFDE)
MAGIK czaruje jabłka. BOKSER zrywa drugie i czwarte jabłko. TRAGARZ łata nimi dziurę w moście. Potem uderza kilofem w skałę i zabiera diament.

W odległej krainie zły Czarnoksiężnik zbuntował się przeciwko Królowi. Bunt Czarnoksiężnika to poważna sprawa i Król nie może spać spokojnie. Nie jest mu nawet dane w spokoju dokończyć ucztę. Oto Czarnoksiężnik zmajstrował fetysz Króla i za jego pomocą znęca się nad swym panem. Gdy dręczony młotkiem i pająkami władca z przerażeniem czeka na następne tortury, trzech jego wiernych poddanych wyrusza, aby pokonać Czarnoksiężnika.

Pierwszy z krasnali - MAGIK, taki łysy z brodą, zna wcale nie mniej czarów od złego Czarnoksiężnika. Cóż z tego, jeśli zazwyczaj myli zaklęcia. Drugi - TRAGARZ, to prawdziwa złota rączka. Potrafi dobrze wykorzystać każdy znaleziony przedmiot, trzeba mu tylko czasem podpowiedzieć, do czego on służy. Niestety trzeci goblin - BOKSER, w hełmie z rogami, wyraźnie ustępuje inteligencją pozostałym. Na nic zdadzą się wielkie łapy, bez odrobiny rozumu. Każdy np. wie, że nie wolno drażnić dzikich zwierząt pięściami, BOKSER musi się dopiero tego nauczyć.

Fabuła jest, jak widać, prosta. Do nas należy kierowanie losami MAGIKA, BOKSERA i TRAGARZA. Zadanie jest niełatwe. Panowanie nad jednym z takich urwisów wymaga wprawy, a co mówić o trzech. W dodatku bohaterów po prostu prześladują zagadki, przygody i śmieszne zdarzenia. Dla wszystkich, którzy nie potrafią przebrnąć przez gąszcz problemów przygotowałem receptę, pozwalającą na przejście całej gry. Uprzedzam jednak, że czytając ją w całości pozbawiacie się szansy samodzielnego rozwiązania jej 22 etapów. W ich pokonywaniu pomogą wam kody do każdego etapu gry. Są one identyczne na IBM PC i na Amigę.

Zatem do dzieła. Pomóż goblinom dotrzeć do siedziby Czarnoksiężnika, aby mogli odebrać królewski fetysz. Bez pomocy, nawet we trzech, niewiele mogą zdziałać przeciwko jego czarom.

Giant

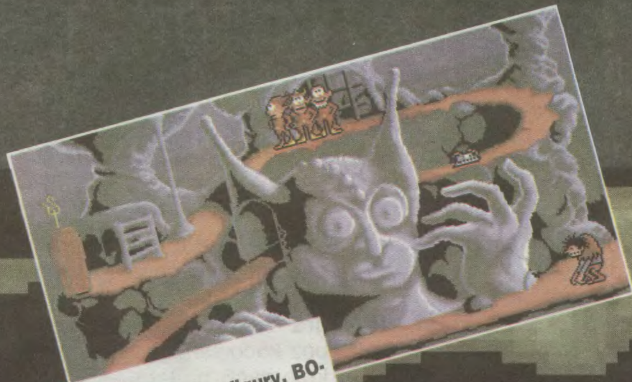


Etap 3 (ICIGCAA)
BOKSER puka do drzwi domku Czarnoksiężnika. Tylko delikatnie.



Etap 4 (ECPQPCC)
MAGIK czaruje lewy kwiat. TRAGARZ bierze lewy pojemnik i jego zawartością karmi prawy kwiat. BOKSER wdrapuje się po kwiatku i zrzuca książkę. TRAGARZ wdrapuje się po niej i oddaje diament Czarnoksiężnikowi

Etap 4 b
Czarnoksiężnik wysyła bohaterów pod zi[…] po Alrain's Mushroom (grzyb), Archnide's [...] (butelka z trucizną) i Bald Plant (suchy kw[…]



Etap 5 (FTWKFEN)
MAGIK czaruje pęd obok kamiennej figury. BOKSER wspina się po nim i uderza figurę w oko. TRAGARZ wchodzi na wysunięty język. MAGIK czaruje figurkę nad sarkofagiem i zmyka na język. BOKSER podnosi język drugim uderzeniem w oko. Wszyscy czekają, aż cyklop z sarkofagu wystraszy garbusa, a wtedy TRAGARZ zabiera grzyb pozostawiony przez garbusa.

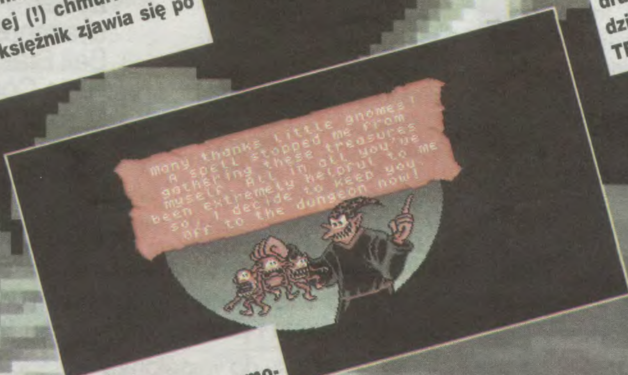


Etap 6 (HQWFTFW)
MAGIK czaruje pająka na moście, a BOKSER wspina się po jego nici. Na górze podciąga ją razem z pająkiem (lewa linka). TRAGARZ chwyta pistolet i straszy nim pająka przy wyjściu i pająka śpiącego na górze. Zabraną pająkowi poduszkę TRAGARZ kładzie na moście pod drugim pająkiem. MAGIK go czaruje i ten gubi eliksir.



Etap 7 (DWNDGBW)
MAGIK czaruje torbę z nasionami. Nasiona zabiera TRAGARZ i sieje je na polu. BOKSER "uruchamia" stracha na wróble zawsze, gdy ptaki chcą wyjeść nasiona. Roślinka nie rośnie póki MAGIK nie zaczaruje prawej (!) chmurki. TRAGARZ zbiera plon, a Czarnoksiężnik zjawia się po odbiór rzeczy

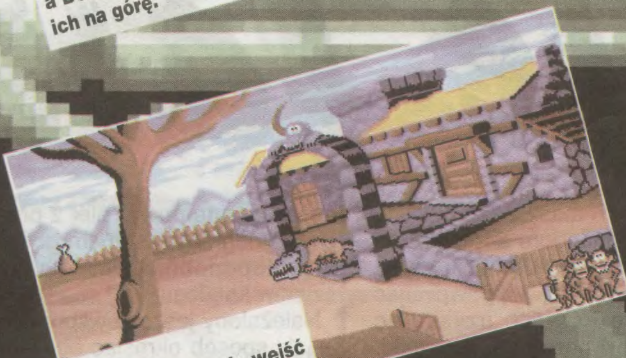
nię
ksir
).



Etap 7 b
Niestety Czarnoksiężnik nie dotrzymuje umowy i zamiast oddać fetysz Króla, zsyła gobliny do lochów. Gobliny postanawiają się zemścić.



Etap 8 (JCJCJHM)
MAGIK czaruje szkielet i piszczel, która z niego wypada. Piszczel zmienia się we flet, który TRAGARZ wypróbowuje na śpiącej kobrze. Rozciągnięty wąż jest drabiną dla BOKSERA. Kolejno MAGIK i TRAGARZ ustawiają się na deskach, a BOKSER z góry zrzuca kamienie i katapultuje ich na górę.



Etap 9 (ICVGCGT)
TRAGARZ zabiera mięso starając się nie wejść w oczy fioletowemu krokodylowi. Wystarczy obejrzeć tę pieczeń, aby zmienić etap.



Etap 10 (LQPCUJV)
TRAGARZ karmi mięsem węża w dziupli i zabiera powietrzną skarpetę. MAGIK dostaje się do małej gałązki, którą szybko czaruje. Gałązka rośnie, MAGIK wchodzi na jej koniec, a BOKSER używa jej jak trampoliny. Scenka ta powtarza się dla TRAGARZA. Na górze MAGIK wyciąga korek, a TRAGARZ zatyka nim jedną z dziupli. Następnie chwyta skarpetę i zaczaja się przy drugiej dziupli. BOKSER drażni pięścią ptaka w dziupli, a spłoszone zwierzę wpada do skarpety TRAGARZA.



Etap 11 (HNWVGKB)
TRAGARZ ostrożnie podchodzi do krokodyla i uwalnia ptaka. Zauroczonego krokodyla czaruje MAGIK. Dodaje to krokodylowi skrzydeł i odlatuje on w ślad za ptakiem. Droga jest wolna i BOKSER może znów delikatnie zapukać do drzwi.

grai nie fair

Na małych maszynkach, takich jak Commodore 64, czy Atari 65 XE, wszyscy ułatwiali sobie życie (i nadal ułatwiają), wpisując przeróżne POKE'i, uzyskując dzięki temu horrendalne wyniki. Utarło się przekonanie, iż sztuka ta jest wręcz niebywale skomplikowana na jakimkolwiek sprzęcie klasy PC. I rzeczywiście, gmeranie w pamięci naszych maszynek nie jest rzeczą łatwą (choć jak najbardziej możliwą). Można jednak próbować zmieniać zawartość plików w których gry zapisują na życzenie użytkownika swój aktualny stan. Tę prostą i skuteczną metodę postaramy się Wam przybliżyć.

Wprowadzenie

Nie zagłębiając się w szczegóły, możemy napisać, że dane umieszczone na dysku podzielone są na kawałki, zwane plikami, będące z naszego punktu widzenia pewnymi ciągami bajtów. Nadawane im są dwuczęściowe określenia (ośmioliterowa nazwa i trzyliterowe rozszerzenie), które możemy zobaczyć po wydaniu komendy "dir". W naszym przypadku należałoby odszukać te pliki, które zawierają interesujące nas informacje, czyli stan gry. W większości mają one rozszerzenie ". sav". Mogą też nazywać się "savegame" z odpowiednim numerem lub tak, jak to wpisałeś nagrywając (np. MAREK1. SAV). Poza tym zwykle są tworzone podczas gry, a więc dodawane do tych które istniały przed jej uruchomieniem. Czasem w ich znalezieniu może pomóc sprawdzenie dat ostatniej modyfikacji - jeżeli masz prawidłowo ustawiony czas sytemowy, plik z przed chwilą nagranym stanem gry jest prawdopodobnie tym najmłodszym w katalogu.

Należałoby jeszcze wspomnieć, w jaki sposób określać będziemy położenie poszczególnych bajtów w pliku. Czyni się to po prostu, poprzez ich numer kolejny (offset) względem jego początku.

Narzędzia

Do naszych niecnych celów wystarczającym narzędziem jest jakikolwiek edytor dyskowy posiadający opcję wyszukiwania ciągów znaków, oraz konwersji liczb szesnastkowych na dziesiętnych i na odwrót. My posługujemy się Norton Disk Editorem, którego możliwości znacznie wykraczają poza określone tu minimum, lecz jest on łatwy w obsłudze nawet dla początkującego "włamywacza".

Przygotowanie

Aby mieć materiał do pracy, należy najpierw utworzyć interesujący nas plik, czyli rozpocząć grę i zapisać jej stan na dysku. Dobrze jest, jeżeli doprowadzimy do sytuacji, w której wskaźniki, które chcemy zmieniać (ilość pieniędzy, punkty doświadczenia itp.) bedą miały "rozsądne" wartości, to jest mniejsze od 255 (czyli dające się zapisać w jednym bajcie, praktyka wskazuje, iż wartości większe są z reguły szyfrowane). Warto też unikać wartości z przedziału 0-10, gdyż często wykorzystywane są one do kodowania map itp.

Aby nic nie zniszczyć dobrze jest zrobić gdzieś awaryjną kopię naszego pliku (odnosi się to zresztą do wszystkich praktycznie operacji przeprowadzanych na ważnych danych).

Metoda Simcity

Wszyscy doskonale znamy tę grę i wiemy, iż głównym problemem spędzającym tam sen z powiek jest niewielka ilość posiadanej gotówki. Jak wiadomo można ten problem rozwiązać wpisując FUND (przy wciśniętym klawiszu Shift), my jednak wykorzystamy grę jako pole treningowe. Tak więc wydajemy tyle pieniędzy, aby ich ilość spadła do np. 200, zapisujemy stan gry i robimy kopię utworzonego pliku. Uruchamiamy nasze narzędzie, konwertujemy wartość 200 na szesnastkową, (otrzymując C8) i przeszukujemy nasz plik aby ją odnaleźć. Okazuje się, że występuje ona tylko w jednym miejscu (jeżeli nie, należy powtórzyć opisany powyżej manewr, ale z inną kwotą). Zmieniamy więc ten bajt na FF (czyli dziesiętne 255), wracamy do Simcity i po wgraniu naszego przerobionego pliku okazuje się iż posiadamy 255 dolarów. Trafiliśmy więc w dobre miejsce. Teraz należałoby dokonać znaczącego zwiększenia naszych funduszy. Przyjmijmy, że gra ta zapisuje ilość pieniędzy bez kodowania, czyli po prostu w kolejnych bajtach, w kolejności rosnącej. Wpiszmy więc od znalezionego miejsca $FFFFFF (trzy bajty). Po ponownym uruchomieniu SimCity okazuje się, iż mamy 16777215$ i z zadowoleniem gramy dalej.

Możliwości

Za pomocą opisanej powyżej metody, jesteśmy w stanie zmienić około 30% istniejących gier, tworzących nagrania. Wśród opisywanych w tym numerze możemy próbować z Ishar, tutaj jednak liczby zapisane są w odwrotnej kolejności.

A teraz do dzieła!

Alex & Gawron

PS: W następnych artykułach naszego cyklu postaramy się omówić metody kodowania danych i tworzenia sum kontrolnych, co sprawi, że żadna (gra) Wam się nie oprze.

problem Jasia

Jasio od samego rana biegał po sklepach jak kot z pęcherzem. Powód był baaardzo poważny: otóż ukochana Jasia - Małgosia obchodziła dziś swoje dziesiąte urodziny, a więc była już DOROSŁA! W związku z tym wielkim świętem Jaś, jako wzorowy narzeczony rozbił swą starą, dobrą świnkę, w której trzymał wszystkie oszczędności. Po przeliczeniu szmalu stwierdził z satysfakcją, iż pieniędzy jest wystarczająco dużo na prezent, dla było nie było poważnej kobiety. Lecz jaki prezent będzie najbardziej poważny? Małgosia kolekcjonuje plakaty znanych aktorów i piosenkarzy. Zakupienie ich (plakatów, a nie piosenkarzy) nie nastręcza większych problemów, toteż Jaś błyskawicznie został właścicielem 12 plakatów. Wrócił do domu, prezent położył na stole i wyszedł kupić kwiatki.

W międzyczasie młodszy brat Jasia - mały Kazio znudzony grą w piłkę, wrócił z boiska. Że ze starszym bratem miał nieco na pieńku (ten drań zjadł mu wszystkie cukierki i ugryzł go w ucho, a mamie powiedział, że Kazio ugryzł się sam) postanowił krwawo się zemścić. Pociął wszystkie plakaty na jednakowe kwadraciki, zmieszał je wszystkie, po czym ulotnił się w nieznanym kierunku.

Jasio po powrocie do domu, z początku nie mógł uwierzyć własnym oczom. Oszczędności całego życia pocięte w drebiezgi! Oczyma duszy widział już jak Małgosia wypomina mu, że nie dał jej urodzinowego prezentu (ach, te baby) i mówi, że z nimi koniec. Na szczęście nie zapomniał o swym najlepszym przyjacielu - czyli o Tobie, który zawsze ratowałeś go z opresji. Przybyłeś natychmiast, lecz gdy zobaczyłeś, co się stało - złapałeś się za głowę. Trzeba poukładać wszystkie kwadraciki i to jeszcze w ciągu godziny, co oznacza, że na jeden obrazek masz równo pięć minut. Jasio to znany w całej szkole leń i na pewno palcem nie kiwnie, aby Ci pomóc. Najwyżej podpowie, ewentualnie rzuci jakieś słówko. Cóż, przyjaźń jest wymagająca, musisz pomóc staremu druhowi, tym bardziej, że liczy na Ciebie...

Jeżeli miałeś wcześniej kontakt z innymi ośmiobitowymi komputerami i znałeś grę pt. "Spitting Images", to na pewno przypomni Ci się ona, gdy będziesz grał w "Problem Jasia". Obydwie gry są do siebie bardzo podobne, z tym, że w wersji na inne komputery nie układasz twarzy znanych aktorów, lecz polityków. Podczas gry fragmenty plakatów (ja je nazwałem roboczo segmentami) "wypuszczasz" na planszę naciskając przycisk ze strzałką. Następnie kierując odpowiednio kursorem musisz ułożyć segment na swoim miejscu. Nie jest to łatwe, gdyż takowy segment poruszony przesuwa się, dopóki nie napotka jakiejś przeszkody. Może być to "banda" pola gry, może być inny fragment plakatu. Jeżeli chcesz, możesz każdy segment odesłać z powrotem, lecz gdy brakuje Ci niewielu, aby cały rysunek był wypełniony, możesz próbować odsyłania długo i namiętnie. Na szczęście nie musisz zgadywać, gdzie dana część ma być umieszczona: komputer podpowie Ci pokazując jej miejsce na małym diagramie obok planszy. Oprócz zwykłych segmentów mogą wypaść z "rozdzielnika" również inne, nie będące częścią rysunku, mogące jednak ułatwić (lub utrudnić) życie grającemu. Takie segmenty należy jak najszybciej odesłać z powrotem - zapełniają one rysunek, nie należąc do niego. Segmenty losowe to:

SEGMENT - BOMBA - zamiast części plakatu wypada bomba z dopalającym się lontem. Należy jak najszybciej odesłać ją do "rozdzielnika", gdyż po pewnym czasie wybucha - następuje koniec gry.

SEGMENT +1 MINUTA - bardzo fajna rzecz. Dodaje do czasu, który masz na ułożenie obrazka jedną minutę.

SEGMENT -1 MINUTA - podobnie jak poprzedni, ale niezbyt fajny.

SEGMENT "HI HI" - segment "hi hi" jest najbardziej wkurzającą rzeczą, która może wypaść na planszę. Wyobraź sobie, że masz już ułożony prawie cały rysunek, dziesięć sekund do końca czasu, a tu wypada taki "hi hi" i losowo zamienia miejscami dwa kawałki plakatu.

SEGMENT "RYSUNEK UŁOŻONY" - to jest najlepsze, co może Ci się przytrafić w grze: natychmiast przechodzisz do następnego etapu.

Jako ciekawostkę należy podać, że "Problem Jasia" napisany był w całości (tak, tak! muzyka, grafika i kod) przez jedną osobę, a plakaty, które w imieniu Jasia musisz ułożyć, oraz grafika w grze, były tworzone na Amidze za pomocą skanera i programu Deluxe Paint II (tego samego, którego używaliśmy do obróbki zdjęć z tej gry). Tylko kod jest atarowski...

Jasio bardzo liczy na Twą pomoc. Jeżeli nie ułożysz wszystkich 12 plakatów w ciągu godziny, nieszczęśnik dowie się, że "Musi poszukać sobie innej dziewczyny, bo Małgosia już go nie kocha"... Chyba nie chcesz, aby Twój przyjaciel został na lodzie. Połam joystick!

Kaczor







PROBLEM JASIA
MIRAGE SOFT. '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





Przez iluminator obserwował lśniącą, niebieską powłokę okalającą Wenom. Za każdym razem, gdy wracał z wycieczki na którąś z innych planet układu Proxima, widok globu na którym się urodził i spędził 29 lat życia przykuwał jego wzrok na długie minuty. Z zamyślenia wyrwał go widok tankowca.

- Zamów pięćdziesiąt SJP - powiedział i przypomniał sobie, że nie starczyło mu gotówki na zakup procesora analizy i syntezy mowy do komputera pokładowego. Podszedł więc do klawiatury i ręcznie wydał odpowiednie polecenia.

Nadszedł czas na inne zakupy. Wsiadł do promu i poleciał na planetę. Kupił tam 400 ton żywności, płacąc 5 dolców za tonę. Pierwszy etap nowego zadania został pomyślnie zakończony - ładownia statku była wypełniona. Należało się odprężyć przed podróżą, wszedł zatem do pobliskiego baru. Przy jednym ze stolików spostrzegł wolne miejsca, podszedł do siedzącego tam typa i spytał:

- Można?

- Jeżeli pan musi - odparł tamten przeżuwając leniwie pizzę.

Obcy nie wyglądał na mieszkańca Wenoma, był to duży mężczyzna, miał bardzo ciemną cerę i trochę przykrótkie ręce. Ten człowiek mógł posiadać informacje na których mu zależało. Postanowił zainwestować.

- Napije się pan ze mną? - spytał.

* * *

Po godzinie siadł za sterami promu i skierował go w kierunku orbity, na której krążył jego transportowiec. Od nieznajomego dowiedział się, iż ten pochodzi z Harona, trzeciej od słońca planety układu Proxima, a na Wenomie szukał ucieczki przed chorobą roślin, grożącą zagładą całej planecie. To była wielka szansa. Ceny żywności na Haronie mogły w takiej sytuacji osiągnąć horrendalne sumy.

* * *

Haron zawsze wzbudzał w nim uczucie lęku. Załamujące się w jego atmosferze promienie światła nadawały mu zielonkawy odcień. Tam na dole mieszkało 7 miliardów ludzi. Potrzebowali żywności, na którą popyt przekraczał podaż, gdyż choroba roślin zniszczyła duże części upraw. Tym razem nie skierował promu do miasta, lecz w stronę gęstych lasów, wśród których kryły się niezliczone ilości zamaskowanych hurtowni. Ich właściciele handlowali wszystkim, od zegarków począwszy, a na niewolnikach skończywszy.

Dostał 15 dolarów za tonę. Teraz postanowił postawić wszystko na jedną kartę, kupił narkotyki. Z przemytu żywności mógłby się jeszcze jakoś wytłumaczyć, z narkotyków - nie.

* * *

Delikatnie wprowadził prom do transportowca. Śmieszył go widok urządzeń pokładowych, przeładowujących niezdarnie nowo nabyty towar. Duże, lekkie pudła zmieściły się w kącie ładowni, pozostawiając jej wielką powierzchnię prawie niewykorzystaną i pustą. Przez następną godzinę zastanawiał się gdzie upłynnić narkotyki. Potem sprawdził stan zbiorników paliwa i wprowadził nowy kurs do komputera.

* * *

Sepia, bliźniaczo podobna do Wenom była najlepiej rozwiniętą technologicznie planetą układu. Spodziewał się wysokich cen narkotyków i nie zawiódł się...

Poleciał na Wenoma, poszedł przez miasto do portu kosmicznego by kupić nowego transportowca i ekrany, osłaniające pojazd przed działkami laserowymi. Zapłacił za Rapiera 40 tysięcy papierów, lecz nie żałował tego. Ładownia statku była dwukrotnie większa od tej, którą dysponował dotychczas, a co ważniejsze, Rapier mógł opuścić układ Proxima co oznaczało dostęp do nowych rynków.

* * *

Ze snu wyrwał go pisk budzika. Gdy otworzył oczy ujrzał obszerną sypialnię Falcona. Przypomniał sobie, jak pół roku temu odleciał z Wenoma ze swoim pierwszym transportem żywności na pokładzie. Gdyby sam tego nie przeżył, nie uwierzył by w to, że w ciągu sześciu miesięcy można stać się milionerem. Ubrał się i przeszedł do sterowni. Przywitał go ciepły głos komputera, oznajmiający, iż statek zbliża się do planety Terra w układzie Omicron. Teraz mógł dostać się do dowolnego układu planetarnego w tej galaktyce: do Proxima, C-H, Tau Ceti lub do Omicrona.

Prom osiadł delikatnie na lotnisku miejskim. Stał przed nim ostatni i najprostszy etap zadania. Musiał zamknąć swe konta bankowe, zabrać kilka milionów dolarów, kupić statek Błysk i na jego pokładzie opuścić galaktykę.

* * *

Przesuwał palec wskazujący w kierunku klawisza zatwierdzającego ucieczkę z galaktyki, gdy usłyszał z holowizora komunikat mówiący o porwaniu córki gubernatora układu Omicron. Za jej odzyskanie została wyznaczona wysoka nagroda. W chwili gdy holowizor przedstawił jej młodą twarz, wiedział czy opuścić rękę.

Drogi Czytelniku, teraz musisz poradzić sobie sam. Ufam, że masz już jakieś doświadczenia z kobietami i dokonasz właściwego wyboru.

Decyzja należy do Ciebie

Przemytnik jest zrealizowaną na małą skalę wersją bardzo popularnej na innych komputerach gry "Elite". Polecam ją wszystkim mającym głowę do robienia interesów, na pewno się Wam spodoba.

Miras

>> LESNICZOWKA <<
HANDLOWANIE
POWROT NA ORBIT
*KUPNO
SPRZEDAZ
POWROT

PRZEMYTNIK

PRZEMYTNIK
ASF '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

Heartlight

Mosiek już od dawna starał się o rękę Racheli, lecz ta ciągle odwlekała decyzję. Teraz zgodziła się, lecz postawiła warunek. Mosiek, według prastarej tradycji krasnalego rodu, musi zebrać wszystkie serduszka z magicznego labiryntu. Musi przy tym uważać, gdyż stracenie lub opuszczenie choćby jednego serduszka uniemożliwi mu przejście do kolejnej komnaty. Byłoby to proste gdyby nie tony gruzu walące się na głowę przy źle postawionym kroku, niewybuchy granatów i stalowe ściany, które jak na złość nie dają się niczym przebić (nawet głową). Gdy krasnalowi uda się się zebrać wszystkie serduszka z komnaty otwierają się magiczne drzwi (o ile nie zostały zniszczone podmuchem bomby).

Czasami serduszka są zawalone kamieniami lub otoczone nieprzystępnym murkiem. W takich przypadkach Mosiek musi popracować swoim móżdżkiem aby nie zostać rozerwanym, zmiażdżonym, przywalonym lub nie zniszczyć serduszka, gdyż wtedy droga do wyjścia pozostanie zamknięta. Nie jest to jednak problem nierozwiązywalny bo krasnal (jak zresztą każdy) ma możliwość regeneracji. Gdy zatem zostanie zniszczony, lub sam popełni samobójstwo, za sprawą



czarów odradza się ponownie. Jeżeli Mosiek przebrnie przez wszystkie komnaty, rozpoczną się przygotowania do wielkiego wesela.

Jak sam zdążyłeś zapewne wywnioskować z opisu jest to gra bardzo zbliżona do hitu z dawnych lat (Boulder Dash), z tą różnicą, że rolę diamentów pełnią serduszka. Nowym elementem są natomiast bomby, które są czasem pomocne, ale przy nieostrożnym obchodzeniu się z nimi mogą być niebezpieczne. W grze znajduje się kilkadziesiąt komnat o różnym stopniu trudności. Ci którzy uznają, że są one za łatwe mogą w bardzo prosty sposób ułożyć własne labirynty. Tak więc nie jest to gra typu "skończ i zapomnij". Heartlight wymaga od gracza pewnego wysiłku intelektualnego, zatem wielbiciele przełącznika "autofire" będą musieli o nim zapomnieć.

Heartlight jest produktem firmy XLand znanej z opisywanej już w Top Secret wspaniałej gry Electro Body. I podobnie jak poprzednio obok grafiki działającej na wszystkich popularnych kartach (Hercules, CGA, EGA, VGA) gracz może usłyszeć wspaniałą oprawę

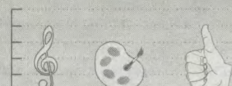


dźwiękową na głośniczku (speaker), przetworniku D/A (COVOX) i kartach muzycznych (SoundBlaster, Adlib).

Gra została zabezpieczona przed kopiowaniem w ten sposób, że aby ją rozpocząć należy podać odpowiedni wyraz z oryginalnej instrukcji. Tu należą się brawa dla autora instrukcji, że ponumerował kolejne wiersze tekstu, dzięki czemu łatwiej jest znaleźć potrzebny wyraz. Jako ciekawostkę dodamy, że ci, którzy zakupią oryginalne wersje gry biorą udział w losowaniu produktów firmy XLand.

PLis & Giant Company

HEARTLIGHT
XLAND '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



ZGADULA

Niedawno przyczłapała do nas na jednej dyskietce gra napisana w Borland C++ przez ucznia L. O. Darka Pyżanowskiego. Z początku podeszliśmy do niej z rezerwą. Przyznacie chyba sami, że grywając w Wing Commandera II, Epic czy jakieś inne cuda można wywindować swoje wymagania na absurdalny wręcz poziom. Jednakże po paru minutach (w Top Secret minuta ma 3600 sekund (jak czyja - Nacz.)) gry zmieniliśmy zdanie.

ZGADULA 1.0 nie jest niczym innym, jak adaptacją bardzo popularnego obecnie teleturnieju "Koło Fortuny". Znakomicie nadaje się jako wstępny trening przed wystąpieniem w telewizji w okolicach 2974 roku (w/g taryfy ulgowej). W grze mogą brać udział maksymalnie trzy osoby. Jeżeli gracz jest jeden, komputer będzie grać za pozostałe osoby.

Grę rozpoczynamy z zerem na planszy wyników, mając jako rywali przygłupiastego Antosia i farciastą Kunegundę (chyba, że namówimy kogoś z rodziny). Kiedy przyjdzie nasza kolej najpierw losujemy liczbę, a następnie odgadujemy spółgłoskę (chyba, że trafimy na stratę losu). Jeżeli nie odgadniemy litery, to losuje kolejny zawodnik. Jeżeli uda się nam odgadnąć dwie litery z rzędu to możemy kupić samogłoskę. Jeżeli odgadniemy hasło to możemy je wpisać w oznaczone pola.

Z naszej kilkuminutowej (minuta=3600 sekund) praktyki wywnioskowaliśmy, że Antoś owszem czasami trafi w literę, ale najczęściej strzela takie gafy, że monitor ciemnieje. Natomiast Kunegunda to pasożyt i stuprocentowa farciara czekająca aż odgadnie się większość liter i wtedy zbierająca laury za hasło.

My natomiast cieszymy się, że polski rynek oprogramowania rozrywkowego jest wspierany przez rodzimych programistów i życzymy Darkowi dalszych trafnych pomysłów (gra ZGADULA 1.0, przez dwa tygodnie była wydarzeniem nr 1 (no, może 3) wśród znajomych graczy).

PLis & Giant Company

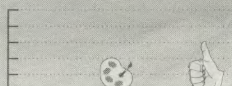
Rodzaj hasła : PRZYSŁOWIE

Imię	Punkty	Wynik	Wolne Losy
PLIS	1250	0	0
Antoś	0	0	0
Kunegunda	0	0	0

Strata Losu

Przykro mi, ale straciłeś swój wybór.

ZGADULA
D. PYŻANOWSKI '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



WINTER GAMES
ACCOLADE '91
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Wygląda na to, że firma Accolade zaczyna odgrzewać stare, dobre pomysły. Bierze się sprawdzony scenariusz i dokłada do niego grafikę i muzykę, które mogą zadowolić gusta nawet najwybredniejszych graczy. Weźmy choćby Grand Prix Unlimited - będące następcą Grand Prix. My pragniemy przedstawić The Games: Winter Challenge - produkt nieco wcześniejszy, jednakże równie dobry, kontynuujący tradycje Winter Games w ich kolejnych odsłonach.

Menu główne gry, do którego przechodzimy po uruchomieniu programu oferuje nam możliwość treningu, wzięcia udziału w Olimpiadzie Zimowej, ustawienia konfiguracji i wyjścia do DOS-u. Posiadaczom wolniejszych komputerów radzimy ograniczyć ilość szczegółów przez ustawienie odpowiedniego poziomu szczegółowości grafiki w setup'ie, co przyspieszy i upłynni grę.

Nim staniemy w olimpijskie szranki, należy odbyć długotrwałe przygotowanie, czyli trening. Mamy możliwość wzięcia udziału w ośmiu zimowych konkurencjach olimpijskich. W ramach sportów narciarskich możemy wybrać: zjazd, slalom gigant, bieg, biatlon i skoki.

W trakcie zjazdu należy mieścić się w bramkach wyznaczonych przez czerwone i niebieskie chorągiewki, jadąc tak, by osiągnąć jak największą prędkość, tj. wykonując jakiekolwiek ruchy tak rzadko, jak tylko można.

Slalom gigant jest konkurencją prostą, cała sztuka polega na przejeżdżaniu przez bramki maksymalnie ekonomicznie, czyli możliwie najbliżej wewnętrznej chorągiewki. Niestety, jakikolwiek kontakt z nią kończy się upadkiem i, co za tym idzie, eliminacją.

Bieg i biatlon są podobne, jeśli chodzi o taktykę. Musisz oszczędnie gospodarować siłami (wykres w prawym, dolnym rogu ekranu), odpoczywając podczas zjazdów. Pamiętaj też, że przy strzelaniu precyzja strzału zależy od aktualnej kondycji, a karne sekundy, naliczane za "pudła" mogą na tyle zaniżyć Twoją lokatę, że opłaca się dłużej celować.

W trakcie skoków należy po pierwsze osiągnąć jak największą prędkość na progu (ale nie wpaść na barierki), następnie wybić się (strzałka w dół), a przed lądowaniem ugiąć nogi w kolanach (Enter).

Kolejne dyscypliny to, zbliżone do siebie, saneczkarstwo i bobsleje. Rządzą nimi trzy żelazne zasady: osiągnąć jak największą prędkość, nie przewrócić się i nie wylecieć z toru.

Pozostało jeszcze łyżwiarstwo szybkie, w którym należy uniknąć falstartu, a następnie pokonać trzy okrążenia toru jak najszybciej, czyli waląc bez przerwy w Enter.

Wszystkie konkurencje odbywają się na podzielonym na trzy części ekranie. Na dole znajdują się informacje takie, jak twój aktualny czas (czy odległość), rekord olimpijski w danej dyscyplinie itd. Po lewej strone widzisz mapę (lub widok ogólny). Wreszcie, na całej pozostałej części ekranu znajduje się widok z tyłu naszego zawodnika.

Ponieważ w trakcie Igrzysk w każdej konkurencji ma się tylko jedną próbę, należy trenować tak, by osiągnąć doskonałość.

LISTY

Poczta do (i od) Kopalnego

Czy moglibyście zamieścić zdjęcia zepsołu redakcyjnego i napisać coś o tym, w jakim sposób powstaje Top Secret?

Wasi szarzy czytelnicy z Fromborka

Myślimy nad tym już od jakiegoś czasu, póki co mamy ciekawsze rzeczy do drukowania, ale w tak zwanej bliżej nie określonej przyszłości, kto wie? Co do mnie - zdjęcia nie zamieścimy, ze względu na kilka małolat, które mogłyby mnie poznać, znaleźć i wystąpić z pozwami do sądu, a tak - co na wakacjach nie rzutuje na resztę roku... Poza tym mają fizys tudzież resztę narysowała taka jedna niewysoka, a (POWSTAŃ) świr (SPOCZNIJ) Naczelny wetknął ten konterfekt obok konkursu w poprzednim numerze. (Kopalny - jeszcze jeden taki tekst, a zamiast trawniczka będzie głęboki basen. Wykopiesz go osobiście - Naczelny). Twarze bądź też inne członki pozostałych członków zepsołu i okolic nie są zastrzeżone, a przynajmniej nic mi o tym nie wiadomo. Kopalny

Oj, ten sprzęt!

Dokonałem ostatnio pewnego wysiłku finansowego i zamieniłem kartę EGA w swojej AT-ce na VGA. Ponieważ obie karty i oba monitory miałem przez jakiś czas w domu, zacząłem przyglądać się różnym grom i odkryłem coś dziwnego. Te same gry (np. Another World, Retaliator) na obu kartach mają różne kolory. A przecież są to karty zgodne ze sobą, więc obraz powinien być taki sam. Czy z tego przypadkiem nie wynika, że któraś z moich kart działa nieprawidłowo?

Krzysztof Baran,
Warszawa

Właściwie nie udzielamy porad czysto technicznych, od tego jest raczej Bajtek czy C&A. Od czasu do czasu możemy jednak pomóc, żeby samemu nie zapomnieć co tam jest w środku.

Możesz się niczym nie przejmować. Karty EGA i VGA są ze sobą zgodne - oczywiście w zakresie możliwości karty EGA - ale nie do końca. Różnice dotyczą właśnie koloru. Na karcie EGA można wyświetlać równocześnie najwyżej 16 kolorów, z palety 64 ustalonych raz na zawsze. Karta VGA w tych samych trybach może również wyświetlać równocześnie 16 kolorów, jednak mogą one pochodzić ze znacznie szerszej palety - 262144 kolorów. Stąd też bierze się zaobserwowana przez Ciebie różnica barw.

Brat Marcin

Dlaczego coraz więcej gier wymaga SVGA, 386, 128 MB RAM i 1 GB twardziela... Dwa lata temu kupiłem AT, VGA, 1 MB RAM i 40 MB HDD. Dwie, trzy gry - i koniec twardego! Albo "Sorry, potrzebny procesor 386". Zróbcie coś!

Zapłakany PC Jaś

Obawiam się, że nic się nie da zrobić - takie są trendy na całym świecie. Po pierwsze - jeżeli pojawia się nowy komputer, szybszy od poprzednich, grzechem byłoby nie napisać gry wykorzystującej w pełni jego możliwości (już na AT niektóre gry czekają w pętlach opóźniających, zamiast robić coś pożytecznego). Jeżeli jest taka gra, grzechem byłoby nie kupić komputera, który pozwala w nią zagrać (oczywiście jeśli kogoś na to stać a gra jest ciekawa, jak Comanche czy Wing Commander). Jeżeli wiele osób ma już taki komputer, pojawia się nowy rynek i nowe gry, które na starszym sprzęcie nie będą działały. Po jakimś czasie pojawia się nowy komputer i dotychczasowi szczęśliwi właści-

Jeżeli uznasz, że jesteś już niepokonany, zweryfikuj ten pogląd biorąc udział w Olimpiadzie. W tym celu wybierz opcję Tournament, podaj kim jesteś i z jakiego kraju przybywasz oraz wybierz przeciwników według ich umiejętności. Następują ceremonie otwarcia i już możesz się mierzyć z najlepszymi...

Gra Winter Challenge jest znakomita pod względem grafiki i dźwięku, potrafi zaabsorbować na długo. Niestety, potwierdza ona starą prawdę, że jest rzeczą niezwykle trudną (jeżeli w ogóle możliwą) symulowanie sportu na komputerze. Stąd też pewien niedosyt, który zapewne i w Was pozostanie, gdy zagracie w tę, mimo wszystko znakomitą, gierkę.

Alex & Gawron



WINTER GAMES

ciele poprzedniego modelu (XT, AT, 386, 486...) zaczynają płakać. Trochę to jeszcze potrwa.

Brat Marcin

Co w klawiszach piszczy

Kochani, przede wszystkim - wszędzie brak klawiszologi! Co mi po opisie do B-17, jeżeli mogę się z niego tylko dowiedzieć co oznaczają kombinacje alt-X, alt-T i goły klawisz A? To samo dotyczy opisów misji - jakiś czas temu opisaliście Retaliatora, ale jakie są cele poszczególnych misji - nie napisaliście. I po co komu opis, z którego wynika tylko, że gra jest i można w nią pograć?

Jarek Kośny, Kielce

Czekałem na taki list. Wiedziałem, że w końcu przyjdzie. Uwagi na temat braku klawiszologii i dokładnego przepisania zawartości instrukcji zdarzają się w listach dość często, jednak nikt do tej pory nie zakończył swojego listu tak celnie. A cała sprawa wygląda mniej więcej tak. Mamy do wyboru - albo przepisywać fragmenty instrukcji, uniemożliwiając sobie w ten sposób kontakty z producentami gier, a tym samym tracąc dostęp do informacji o nowościach i reklam, albo starać się gry recenzować, tak by nasi czytelnicy wiedzieli czego mają szukać. Pierwsza polityka jest krótkowzroczna - prędzej czy później albo będzie trzeba się z niej wycofać, albo stosujące ją pisma będą musiały paść. Tak się stało na całym świecie i nas to też nie ominie. Jesteśmy wszyscy przyzwyczajeni do pirackiego rynku, nie będzie on jednak trwał wiecznie, a drukowanie klawiszologii i przepisywanie opisów misji z instrukcji jest piractwem.

Zadaniem, jakie sobie stawiamy, jest informowanie czytelników o trzech rzeczach. Po pierwsze, jakie są ciekawe gry na rynku, czyli w co można pograć. Po drugie, jakie są nowe typy gier. Po trzecie, jakie są nowe trendy w technice pozwalającej na pisanie gier coraz lepszych. A teraz proszę wszystkich o przeczytanie jeszcze raz listu Jarka, a zwłaszcza jego ostatniego zdania. I to by było na tyle.

Naczelny

WIĘCEJ SCREENÓW Z AMIGI BO JAK NIE TO BĘDZIE

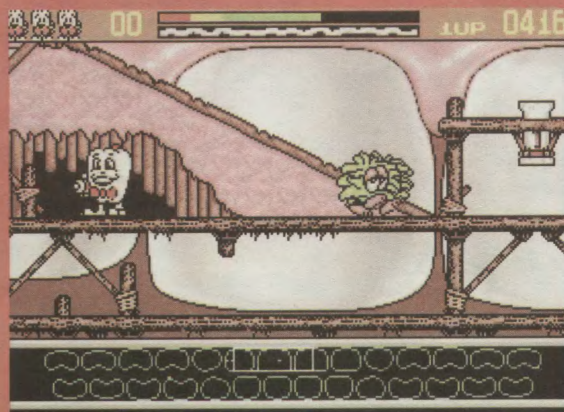
Plaga bicia

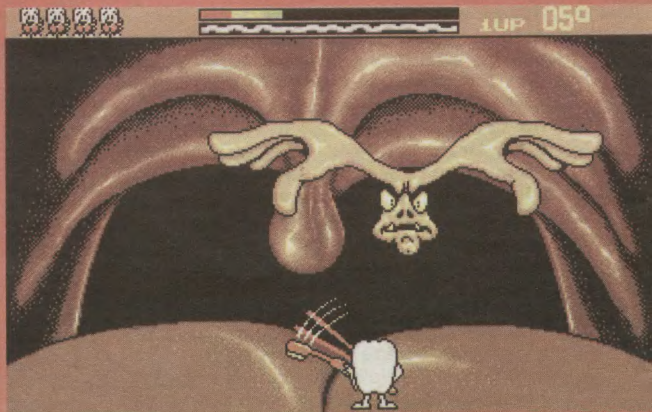

* Wrednik pospolity - szybko się mnoży - 100 punktów


* Wgryzacz szkliwny - atakuje na ślepo - 200 punktów


* Jedzoząbek złośliwy - dość niebezpieczny - 300 punktów


* Próchnik latający - bardzo agresywny - 500 punktów

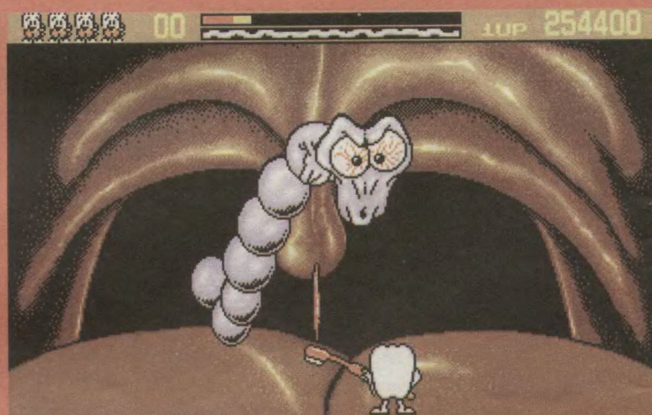




Jak wiadomo reklama jest dźwignią handlu. Z tym zjawiskiem spotykamy się na co dzień w czasopismach, radiu, telewizji i na murach. Lecz czy ktoś słyszał o reklamach będących jednocześnie grami komputerowymi?

Jedną z takich gier jest właśnie Colgate. Bohater to Harald - uśmiechnięty ząbek z kokardką. W ręku ściska tubkę pasty do zębów (firmy Colgate ma się rozumieć), z której sieje pastą jak z rozpylacza. Porusza się po rusztowaniach, które labiryntem oplatają uzębienie pacjenta. Okazuje się, że owe rusztowania zostały wzniesione przez bakterie (to te co stoją po stronie ciemności), aby lepiej i efektywniej wdrażać politykę Spróchniałego Zęba.

Gdzieś wśród plątaniny belek bakterie zbudowały sobie domki-wylęgarnie na podbudowie cukru i resztek pożywienia. Pierwsze co musi zrobić Harald, to zniszczyć siedliska Obcych (tak to lepiej brzmi), aby uniemożliwić dalsze ich rozmnażanie. Aby to uczynić wystarczy po prostu zmyć szczoteczką domek z powierzchni zęba (klawisz F1).



T'N'T

Ace of Aces
Atari XL/XE
Gdy po misji dolecisz cało do bazy, wciśnij OPTION *(Jarecky)*

Army Moves II
Amstrad
Kod do drugiej części-15372 *(Ossowski Dariusz)*

Avenger
C-64
Klawisz "1" podnosi poziom energii, niestety tylko kilka razy. *(Bigos)*

Battle Ships
C-64
Grając z komputerem, ustaw swój podwójny okręt w prawym dolnym rogu po przekątnej lewo-dół, prawo-góra. *(Ranbarytka vel Kaczor)*

Blinky's
C-64
Wciskając na raz klawisze Q, A, Z, E, S, D, X rozpoczynasz grę od początku, przydatne gdy wpadniesz do czarnego pokoju. *(Robin K.)*

Blinky's Scary School
Atari XL/XE
Jeśli jesteś w drugiej części zamku i masz wszystkie potrzebne do zanurzenia pod wodę przedmioty, a nie chcesz wracać przez wszystkie komnaty wyjdź na dach, idź w prawo, wskocz na pionową ścianę, a potem w kierunku księżyca, odbijając się w prawo dotrzesz wkrótce do komnaty położonej niedaleko miejsca startu. *(Jarecky)*

Convoy 1944
C-64
Aby torpedy zawsze trafiały do celu po wystrzeleniu trzymaj wciśnięty klawisz CLR i Commodore. *(Zork & Zorka)*

Dark side of the Moon.
IBM
Gdy zbliżasz się do pasa asteroid, nie hamuj, zamiast tego wyrzuć wszystkie posiadane flary i zwiększ szybkość do maksimum - oślepieni obcy nawet cię nie zauważą. *(Andrzej Pondaszko)*

Draconus I i II
Atari XL/XE
Podczas metamorfozy w DRACONETA na planszy z poruszającym się królikiem strać całą energię, jeśli się pośpieszysz będziesz nieśmiertelny. *(Jarecky)*

Gateway to the Savage Frontier
IBM
Jednoczesne naciśnięcie Alt i X powoduje, że wygrywasz walkę. *(Margo)*

Golden Axe
IBM
Podczas wyboru wojowników najpierw przytrzymaj przez chwilę klawisz z numerem

KODY

4GetIt:
Co pięć poziomów podawany kod.
5. BLUELITE
10. HERMAN
15. HOGTOOTH
20. FISHPOPS
25. RANMA
30. GREENBOZ
35. SHOLTY
40. YOIDS
45. GOBACK
50. ANSI
55. BIRDFLZ
60. FISHGOOP
65. SLIMETOE
70. EZEBALL
75. WEBFLAP
80. SKULLORK
85. BOBDOBBS
90. RUSTBALL
95. KILLBUG
100. DUH
(Lupi)

Clik-Clak:
Kody do poziomów 2-6
2. 3518
3. 6382
4. 8427
5. 2385
6. 5924
(Lupi)

Gods:
Kody te nie mają przypisanych leveli, wybierają je losowo.
EMD
VEG
MUM
AAG
FCM
YUE
LHA
(Mery)

The Viking Chilla:
JNAGITEC
GUSTAVUS
NINJASN
JOJO SDL
(Mery)





COLGATE
COLGATE-PALMOLIVE '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

Potem trzeba zająć się tym co zdążyło z domków wypełznąć.

A są to najróżniejsze stworki. Jedne z nich - Wredniki Pospolite (jest ich najwięcej) są zielone, powolne i oślizgłe. W zasadzie nie czynią nic złego po za tym, że się dzielą (z jednego robią się dwa). Nie byłoby to problemem, gdyby nie fakt, że po pewnym czasie łażenia po rusztowaniach przechodzą metamorfozę, zamieniając się w żółte kulki - Wgryzacze Szkliwne. Te są już groźniejsze, gdyż potrafią wygryźć sporą dziurę w zębie, a poza tym trzeba zużyć więcej pasty z tubki, aby je wykończyć. Jeżeli w porę nie zdążymy załatwić sprawy z żółtym, to po chwili zamienia się w czerwonego Jedzoząbka Złośliwego. Oj, te nie są przyjemne. Nie dość, że są na tyle bezczelne że atakują Haralda, to w dodatku posługują się nowoczesnymi metodami niszczenia zębów (czyt. młot pneumatyczny). Od czasu do czasu pojawia się także takie Latające Coś, zwane także Próchnikem Latającym, co krąży nad biednym Haraldem i szybko odbiera mu energię. Należy to jak najszybciej zestrzelić gdyż jest bardzo niebezpieczne.

Jak już wspomniałem Harald jako amunicji używa pasty do zębów. Jak każda amunicja i pasta ma prawo się skończyć. Można ją uzupełnić zbierając napotkane tubki. Można też znaleźć wirujące pieniążki odświeżające energię bohatera lub zwiększające siłę jego strzału. Jeżeli Harald znajdzie się w krytycznej sytuacji może użyć bomby. Musi jednak to robić oszczędnie, gdyż nie jest ich za wiele.

Po wyczyszczeniu trzech uzębień, Harald musi stoczyć trudną walkę z paskudą kryjącą się w gardle pacjenta. Gdy uda się mu zwyciężyć powraca do swoich obowiązków, gdyż jeszcze wiele zębów czeka na wyczyszczenie.

I jeszcze rada na koniec. Warto uważać przy skokach gdyż upadek z rusztowania kończy się dla bohatera tragicznie.

Plis & Giant Company



poziomu od którego chcesz zacząć, potem wybierz wojownika.

(Iron Mike & Robert)

Great Courts
C-64
Serwując ustaw celownik maksymalnie na końcu połowy, którą zajmuje komputer i serwuj. Jeśli komputer jest blisko siatki to loba uzyskujemy naciskając fire i pociągając joystick do siebie.

(Ranbarylka vel Kaczor)

Home Alone
Amiga, IBM
Gdy cię gonią idź na poddasze, stań naprzeciw okna i rusz joystickiem do przodu, znajdziesz się w domku na dachu - tam cię nikt nie złapie.

(Jędraszewski Mariusz)

Hyper Olimpic
Atari XL/XE
Rzut młotem: po dziesiątym obrocie zawodnika wciśnij spację, potem gdy okaże się, że jesteśmy w miejscu odpowiednim do rzutu fire, jeszcze raz spację i gdy kąt osiągnie 47 stopni puszczamy fire. *(Jarecky)*

Kick-Off
Atari XL/XE
Gdy bramkarz wybija piłkę ustaw się naprzeciw niego i staraj się go zablokować, gdy się postarasz to przejmiesz piłkę.

(Jarecky)

Operation Wolf
Amstrad CPC
Gdy na planszy tytułowej przesuwające się cyfry dojdą do "000" wciśnij spację i jesteś nieśmiertelny.

(Krzychu)

Pirates
IBM, Amiga
Zaczynając od "Start a new career" ustaw rok na 1560, swoje imię wpisz jako "DRAKE". Otrzymujesz wtedy 2 statki: PINNACE i FAST GALLEON. Działają tu też nazwiska innych sławnych wilków morskich.

(Iron Mike & Robert)

Pirates of the Barbary Coast
Atari XL/XE
Jeśli chcesz wygrać z piratem, który porwał twoją córkę, ustaw kurs na którąś z wysp (odszukaj pirata, ale nie wchodź do niego) i potem przed wpłynięciem naładuj działa i nie zmieniaj odległości strzału. Wpłyń na wyspę gdzie jest pirat, nie płać mu okupu, a gdy będzie walka strzel salwę burtową - będzie po nim.

(Mariusz Gabroś)

Reincarnation
C-64
Gdy złapiesz ptaka, szybko naciśnij klawisze C i H. Od tej pory wszystkie ptaki stoją w miejscu.

(Buster)

Ripsis
Atari XL/XE
Wciśnij na raz wszystkie szare klawisze funkcyjne (Option itd...). Teraz jesteś nieśmiertelny.

(Cracker's)

Silent Service
Atari XL/XE
Gdy oglądasz wodę wokół siebie za pomocą peryskopu, wciśnij fire, aby przyspieszyć jego obrót.

(Jarecky)

Solo Flight
C-64
Aby mieć dużo punktów należy okrążyć lotnisko i znów na nim wylądować.

(Zieńcio)

Stellar 7
IBM
Uruchom grę przez STEL7 CHT - masz nieskończoną energię.

(Margo)

The Jet Action
Atari XL/XE
Trzymanie spacji spowalnia grę.

(Mariusz Gabroś)

Xenon II
IBM
Gdy komputer pyta o typ karty graficznej wciśnij F7. Potem podczas gry klawisz "J" daje nieskończoną energię.

(Margo)

DEMA, DEMA...

dema, dema...

Zastosowania komputerów można podzielić na dwie grupy: praca i rozrywka. Top Secret zajmuje się tym drugim. Rozrywka jest to spędzanie wolnego czasu w sposób sprawiający przyjemność i - najczęściej - nie przynoszący korzyści materialnych. Dla niektórych jest to rozpracowywanie kolejnych gier, dla innych, których ilość wciąż wzrasta, jest to twórcze wykorzystanie komputera do rozwijania swoich zdolności plastycznych, muzycznych i umiejętności programowania.

Ludzie ci zrzeszają się w nieformalnych grupach, mających na celu wspólne tworzenie prac zwanych demami. Trudno jest podać jednoznaczną i dokładną definicję dema, jednak jedną cechę można ustalić na pewno: demo jest to program prezentujący zdolności kogoś w jakimś kierunku. Wynika stąd, że może być wiele rodzaji tego typu programów. Mogą one być głównie ukierunkowane na grafikę, muzykę lub kod. Ideałem jest oczywiście demo, które w harmonijny sposób łączy te wszystkie cechy, niestety udaje się to bardzo rzadko. Wymaga to na ogół pracy zespołowej, gdyż prawie nigdy nie zdarza się, by człowiek był bardzo uzdolniony we wszystkich tych dziedzinach. Na przykład zdolny "grafik" potrzebuje "kodera", by ten w efektowny sposób zaprezentował jego prace i połączył wszystko z muzyką napisaną przez "muzyka". Ale nie robią oni tego tylko dla siebie, chcą podzielić się efektami swojej pracy z innymi, dlatego potrzebują "swappera" (człowieka który zajmuje się rozsyłaniem efektów pracy swych kolegów do wszystkich możliwych ludzi zainteresowanych demami).

Wymiana programów i doświadczeń doprowadziła do zacieśnienia się przyjaźni i kontaktów. Ludzie coraz częściej mieli ochotę spotykać się z podobnymi sobie osobnikami z innych części świata, zaczęli więc organizować zjazdy, zwane Copy-Party, na których można było zdobyć najnowsze programy (niekoniecznie legalnie), wymienić doświadczenia i poznać nowych przyjaciół. Najważniejszą częścią każdego Copy-Party stały się Competitions (współzawodnictwa). Są to po prostu konkursy na najlepsze demo, grafikę i muzykę za które przewidziane są, czasami wysokie, nagrody. Wraz z rozwojem telekomunikacji do grup komputerowych zaczęli przyłączać się "modem-trader"zy, czyli ludzie zajmujący się przesyłaniem programów przez modem.

Większość grup komputerowych równolegle z pisaniem dem zajmuje się crack'owaniem (łamaniem zabezpieczeń i dorabianiem nieśmiertelności i innego rodzaju udogodnień do gier). Prawie wszystkie gry które dostępne są na giełdzie zostały uprzednio złamane.

To wszystko o czym mowa powyżej, czyli demo-grupy, cracking-grupy, copy-party przyjęło się nazywać demosceną i temu zjawisku chcielibyśmy poświęcić trochę miejsca w TOP SECRET. Warto wiedzieć, że wielu ludzi zajmujących się na początku demami, przechodzi na zawodowstwo i zaczyna pisać gry lub bardzo wygodne użytki (bo kto wie lepiej niż grafik, co potrzebne jest w programie graficznym?). Dzięki dokładnej znajomości danego typu komputera, nabytej podczas pisania dem, są oni w stanie wyciągnąć z niego maksimum możliwości. Przykładem może być Magnus (małe Atari), Dominators Designs (C-64), Prestige (C-64 i Amiga) lub X-Ample Architectures (64).

Chcielibyśmy by w każdym numerze znalazło się kilka opisów najciekawszych naszym zdaniem programów demonstracyjnych, najważniejszych wydarzeń na scenie, słowniczek terminów demologicznych, czasem wywiady z najciekawszymi ludźmi sceny oraz galeria.

Scena początkowo rozwijała się w oparciu o Commodore 64, a później na Amidze, toteż większość artykułów będzie poświęcona tym właśnie komputerom. Oczywiście zarówno na małym jak i dużym Atari, czy IBM'ie istnieją grupy piszące dema, lecz ich ilość jest niewielka w porównaniu z C-64 czy Amigą. W miarę możliwości postaramy się pisać i o nich. Bylibyśmy bardzo zadowoleni, gdyby polskie grupy tworzące na wszystkich komputerach zechciały nawiązać z nami kontakt. Wszystkie sugestie dotyczące naszego działu są mile widziane, napiszcie czy wam się on podoba i o czym chcielibyście przeczytać. Na listach umieśćcie dopisek "dema dema".

CO NOWEGO NA SCENIE?

W Warszawie, w dniach 6-8 listopada 1992 odbyło się Copy-Party (Amiga) organizowane przez grupy: Action Direct, G-Force i Katharsis. Party można uznać za udane, gdyż pojawiło się mnóstwo ludzi. Zabawa była wspaniała, a na party wydano wiele nowych dem. Część nagrodzonych grafik prezentujemy na stronach 5, 32, i 33. Poniżej możecie zobaczyć część oficjalnych wyników poszczególnych konkursów ("nazwa" autor/grupa):

● GFX COMPO

1. **ANIMAL** /ACTION DIRECT
2. **PLUTON** /DEFORM
3. **ŁUKASZ BRAS** independent
4. **SEQ** /DEFORM
5. **TPP PRODUCT**

● MUSIC COMPO

1. "HI COPY PARTY" by **JAKUB HUSAK** /ACTION DIRECT
2. "THE JUNGLE" by **PRZEMEK S.** /INVESTATION
3. "MORE THEN ENIGMA" by **MR. ROOT** independent
4. "UNKNOWN STRANGER" by **TOULDIE** /ACTION DIRECT
5. "WINTER 2013" by **PASSAT** independent

● DEMO COMPO

1. SOFTWARE /**W. F. M. H.**
2. FUGAZI /**OLD BULLS**
3. ALTERNATIVE REALITY /**SUSPECT**
4. MUSIC DEMO DISK /**FLYING COWS INC.**
5. WEEKEND DANCE /**DEFORM**

Z kolei ludzie od C-64 mieli swój zjazd w Strzelcach Opolskich w czasie od 21 do 22 Listopada 1992. Nie było to zbyt huczne party, przyjechało niewiele osób i żadne demo nie zostało wydane. Za to odbyły się Compo graficzne (zwycięzcy: ZEPHYR, ADAMIEC, CRONOS) i muzyczne (COMPOD, OZONE, KEEN).

JETBOY/SKYLIGHT

Galeria.

Galeria to miejsce, w którym chcemy zamieszczać prace nadesłane przez Was. Jury składające się z członków redakcji będzie wybierać trzy najlepsze prace w dwóch kategoriach: 8-bitów i 16-bitów. Nagrodzone prace będą umieszczane w naszym piśmie (i opłacane zgodnie z obowiązującymi naszych grafików stawkami, być może ufundujemy także jakieś nagrody). Z oczywistych względów interesują nas tylko prace oryginalne, a nie skanowane. Być może co jakiś czas będziemy wydawać dyskietkę z zebranymi najlepszymi pracami. Poniżej widnieje lista formatów graficznych w jakich można przysyłać do nas rysunki. Pamiętajcie, że prace przyjmujemy tylko na dyskietkach (a w najbliższej przyszłości także w naszym BBS-ie).

8-bitów

COMMODORE 64 - O. C. P. Art Studio, Advanced O. C. P. Art Studio (Art Studio II), AFLI, FLI

ATARI XL/XE - Koala Paint, Blazing Paddles, Rambrant

16-bitów.

AMIGA - Iff - formaty dostępne na A500 (DELUXE PAINT 4. 1)

PC - każdy format poprawnie rozpoznawany przez GWS-a, grafiki Full Color (24 bity) - BMP.

Atari ST/STe - Degas, TIFF

No to czołgiem...

JETBOY/SKYLIGHT



Kosmos - Animal / ATD (1 miejsce W-wa)



War - Pluton / Deform (2 miejsce)

Skylight & Crazy Boys COPY PARTY

SZCZECIN'92

Impreza odbyła się w gmachu 5-tego Liceum Ogólnokształcącego w Szczecinie w okresie od 28 do 30 grudnia. Zaproszenia zostały rozesłane do wszystkich znaczących polskich grup komputerowych już na trzy miesiące przed terminem, wiadomości o Copy Party były nawet zamieszczone w prasie lokalnej. My (Top Secret) też postanowiliśmy być tam obecni.

JAK TRAFILIŚMY I CO ZASTALIŚMY NA MIEJSCU...

Wprawdzie na dworcu w Szczecinie nie czekały na przyjeżdżających orkiestra i dzieci z kwiatami, ale za to byli tam przedstawiciele organizatorów, wysyłający wszystkich podejrzanych typków we właściwym kierunku.

Główna część imprezy odbywała się w sali gimnastycznej w której ustawiono wiele rzędów ławek. Było ciasno, ale i tak nie wszyscy się zmieścili - członkowie grup Taboo i Nebula musieli siedzieć na korytarzu. W sali cały czas panował straszny zgiełk - wszystko co mogło grało z maksymalną siłą głosu, w tym magnetofon postawiony przez organizatorów. Na korytarzu znajdował się bufet, niestety czynny tylko do ósmej. Kopalny będzie żałował, że nie pojechał - bufet obsługiwały trzy dziewuszki w jego typie (A które dziewuszki nie są w jego typie? - Nacz.).

W sąsiednim budynku znajdował się klub, w którym można było pograć w bilard lub w coin-up'y, a także skonsumować pizzę. Było to dobre odprężenie po kakofonii panującej w budynku szkoły.

CO SIĘ DZIAŁO...

Na party przyjechało około stu osób, w tym spora grupa amigowców, co było sporym zaskoczeniem, jako że party dotyczyć miało C-64.

Pierwszy dzień upłynął pod znakiem kopiowania i kończenia prac na konkurs, wszyscy chodzili i rozmawiali, nawiązywali nowe znajomości, wymieniali doświadczenia a niektórzy zapisywali się do grup tworzących dema. Pod wieczór niektórzy z obecnych zaczęli nadużywać alkoholu, co spowodowało ich nagłą chęć do zrobienia czegoś nie koniecznie mądrego. Oficjalnie mówi się, że rozrabiali tylko Amigowcy, ale jest to nie prawda, gdyż sam widziałem co najmniej tyle samo commodorowców w stanie co najmniej dorównującym tym pierwszym. Mało brakowało, a doszło by do scysji między organizatorami, a "wesołkami". Incydenty zakończyły się wybiciem jednej szyby i wyprodukowaniem kilku "fraktali". W efekcie organizatorzy postanowili zakończyć party wcześniej niż planowali, to znaczy 29. 12. 1229 o godzinie 23. 00.

Na nocleg została przeznaczona specjalna sala. Niestety, zostawiono w niej pianino, na którym muzycy amigowscy zaczęli prezentować swoje umiejętności. Poza hałasem we śnie przeszkadzała niska temperatura otoczenia.

Następnego dnia miały odbyć się zawody. Od rana zbierane były prace. Pomimo, iż z góry było wiadomo, że rysunki i muzyczki należy oddawać w postaci umożliwiającej dostęp do nich z poziomu Basic-a, oddawano prace w różnych dziwnych formatach, których wyświetlenie utrudniło znacznie prowadzenie pokazu.

Competitions czyli zawody...

Do konkursu oddano 22 rysunki, 11 muzyczek i 5 dem. O ile poziom prac graficznych był bardzo wysoki, a muzyka była w większości na niezłym poziomie, to dema, z wyjątkiem "Place in space"/TABOO, były wyjątkowo słabe. Jak powiedział Brush/Elysium po obejrzeniu dema grupy Complex: "Gdybym tak kodował, też bym się nabawił kompleksów... ". Na szczęście świetne demo grupy TABOO podniosło średnią.

Jak zwykle było wiele problemów: nie wszyscy dostali karty do głosowania, nie podano oficjalnie wyników i nie wręczono w sposób oficjalny nagród. Znany był tylko układ trzech pierwszych miejsc i to też nie dokładnie.

Oto co udało się ustalić:

- GFX COMPO
  1. **CARRION**/ELYSIUM
  2. **CRUISE**/ELYSIUM
  3. **CRUISE**/ELYSIUM
- MUSIC COMPO
  1. **COMER**/SKYLIGHT
  2. **BENJI**/INFLECTION
  3. **muzyczka nr 11** (nie udało mi się ustalić autora)
- DEMO COMPO
  1. PLACE IN SPACE/**TABOO**
  2. PAINS OF DELIVERY/**NEBULA**
  3. YELLOW SUBMARINE/**COMPLEX**

W tym momencie nastąpił nieoficjalny koniec party. Pozostało jeszcze skopiowanie wszystkich dem i można już było jechać do domu. Tak też zrobiła większość ludzi zabierając ze sobą nie tylko swój sprzęt, ale także czyjegoś Action Replaya, wiele cudzych dysków i monitor Ignac'a/Cavern. Amigowcy byli wzburzeni brakiem zawodów na Amidze.

Wywołało to ogólne zaskoczenie (przecież party było Commodorowskie), jednak organizatorzy postanowili stanąć na wysokości zadania i naprędce coś zorganizować.

Jak się jednak okazało nie było już na sali odpowiednich kabelków by podłączyć sprzęt tak, aby uzyskać kolor i dźwięk.

Mimo problemów technicznych i oświadczenia grupy INF że "oni p... ą takie party" swoje obrazki zaprezentowali: SLAIN/INF, ROMAN/niezależny, SPRAY/niezależny. Zaprezentowano też dema, które jednak bez muzyki i koloru wyglądały niezbyt imponująco:

OPTICAL RACE/INVESTATION,
LAME-MEGADEMO/XTD/ATD,
SEARCH FOR LIGHT/ANGELS OF DEATH.

Kiedy zakończył się ten pokaz (ok. godz. 21) na miejscu pozostało już niewiele osób, więc i my opuściliśmy Szczecin.

PODSUMOWANIE...

Pomimo potknięć organizacyjnych i kilku nieprzyjemnych incydentów, było to najlepsze C64-party na jakim byłem. Przyjechało wiele osób, obecne były wszystkie liczące się w polsce grupy commodorowskie.

Na party pojawiła się nawet telewizja lokalna, która pokazywała w swoim programie obrazki z tej imprezy. Skylight i Crazy Boys zapowiedzieli, że za rok zorganizują podobny zlot. Mam nadzieję, że znowu się tam wszyscy spotkają.

Jetboy/Skylight



Carrion / Elysium (1 miejsce - Szczecin)



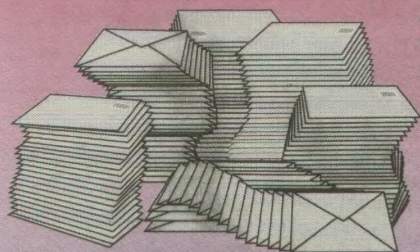
Cruise / Elysium (2 miejsce Szczecin)



Sweet Girl - TPP Products (5 miejsce Warszawa)

LISTA PRZEBOJÓW

LISTA I LISTY



HITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.A.D. 2044	1.Microprose Soccer	1.Another World	1.F-117A
2.Miecze Valdgira	2.Rick Dangerous	2.Pirates	2.Test Drive III
3.Hans Kloss	3.Gianna Sisters	3.Civilization	3.F-19
4.Operation Blood	4.Pirates!	4.Pinball Dreams	4.Monkey Island II
5.Adax	5.Rick Dangerous II	5.Pinball Fantasies	5.Prince of Persia
6.Lasermania	6.North & South	6.Prince of Persia	6.Sim City
7.Saper	7.The Last Ninja II	7.Railroad Tycoon	7.King's Quest V
8.Fred	8.Tomahawk	8.Lotus III The Ultimate Challenge	8.Another World
9.Misja	9.F-14 Tomcat	9. Monkey Island II	9.Test Drive II
10.Kult	10.Klax	10.Elvira II Jaws of Cerberus	

SHITY



ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Green Beret	1.Predator	1.Terminator II	1.Alley Cat
2.Tarzan	2.Pole Position	2.Indiana Jones III	2.Barbarian
3.Blue Max	3.Arkanoid	3.Kick Off II	3.Test Drive
4.Ninja Master	4.Turbo Esprit	4.North & South	4.Pacman
5.Jet Set Willy	5.Operation Wolf	5.Prince of Persia	5.Dig Dug

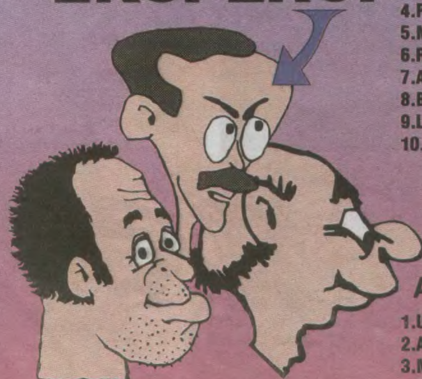
ŚWIAT



HITY

ZX Spectrum	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Rainbow Islands	1.Golden Axe	1.Zool	1.Indiana Jones and The Fate of Atlantis
2.Spellbound Dizzy	2.Creatures	2.Putty	2.Ultima Underworld
3.Italia'90	3.Arnie	3.Assassin	3. Monkey Island II
4.First Division Manager	4.Slicks	4.Lotus III The Ultimate Challenge	4.Jimmy White's Whirlwind Snooker
5.Bubble Dizzy	5.Fun School 2 Over 8s	5.Pinball Fantasies	5.Lemmings
6.Dizzy Down the Rapids	6.Lotus Turbo Challenge	6.Sensible Soccer	6.Flight Simulator v4.0
7.Greame Souness Soccer Manager	7.Graeme Souness Soccer Manager	7.Campaign	7.Indiana Jones and The Last Crusade
8.Magicland Dizzy	8.Spellbound Dizzy	8.Jimmy White's Whirlwind Snooker	8.Falcon v3.0
9.New Zealand Story	9.Rainbow Islands	9.Sensible Soccer 92/93	9.Prince of Persia
10.Bubble Bouble	10.Test Drive II	10.Humans	10.Gods

LISTA I EKSPERCI



HITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Kątwa	1.Rubikon	1.Eye of The Beholder II	1.Comanche
2.Riot	2.Creatures II	2.KGB	2.Alone in the Dark
3.Przemytnik	3.Greystorm	3.Flashback	3.King's Quest VI
4.Problem Jasia	4.Crazy Cars III	4.No Second Prize	4.The Lost Files of Sherlock Holmes
5.Magia Kryształu	5.The Last Ninja III	5.Formula 1 Grand Prix	5.F-15 III
6.Raszyn 1809	6.Block Out	6.Knights of the Sky	6.Crazy Cars III
7.A.D. 2048	7.Locomotion	7.Sabre Team	7.Gobliins II
8.Bank Bang	8.Oil Imperium	8.Street Fighter II	8.Legend of Kyrandia
9.Lorien's Tomb	9.Dizzy Collection	9.Pinball Fantasies	9.Carriers at War
10.Darkness Hour	10.Stone Age	10.F/A-18 Interceptor	10.Shuttle

SHITY



ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Upiór	1.Hook	1.Wing Commander	1.Alcatraz
2.Adax	2.Street Fighter II	2.WWF	2.Transantarctika
3.Major Bronx	3.Robocop III	3.Lethal Weapon	3.Cisco Heat
4.Operatin Blood	4.Terminator II	4.Terminator II	4.Jumpman
5.Hans Kloss	5.Gremlins II	5.Turtles II	5.WWF - European Tour

Komentarz do Listy

Witam bardzo serdecznie wszystkich tych, którzy raczyli skierować swój wzrok na tę stronę.

Nie znajdziecie tu ani opisów gier, ani dobrych rad, ani niczego w tym stylu.

Tu jest Lista.

Trochę jestem roztrzęsiony, ale wybaczcie mi gdyż zwariowałem. Tak, może do tej pory nie było to takie pewne, ale teraz jest to potwierdzone naukowo. Co było powodem mojego załamania psychicznego? Ano kilka listów jakie przyszły do redakcji... ale zacznijmy od początku.

Tworząc nowy wygląd listy, należało zmienić kupon do głosowania. W sumie nie były to ogromne zmiany, ot skasowane zostały rubryki DEMOSY i UŻYTKI, oraz liczba miejsc dla HITÓW wzrosła do 10, a SHITÓW do 7. Myślałem, że nikt nie będzie miał problemów z wypełnieniem nowego kuponu, ale ludzie są nieobliczalni. Kilka osób (nie będę wymieniał nazwisk) z uporem maniaka wpisywało w trzy pierwsze kratki HITY, w następne trzy kratki SHITY, dalej trzy DEMOSY, no i na końcu trzy UŻYTKI. A co? Nie mogą? Na pewno to ktoś z TOP SECRETU rąbnął się i wydrukowano zły kupon!

Nie, nie, nie! Tak nie jest moje drogie misiaczki! To wy się rąbneliście i to nieźle.

Tyle o fantazji niektórych ludzi - czas przejść do tego co się dzieje w Liście Przebojów.

Dziwne zjawiska tłumaczy się na ogół jako cud, czy też działalność istot pozaziemskich. Coś w tym stylu zdarzyło się i w Liście. Jako pierwszy zauważył to oczywiście Kopalny, znany z bystrego oka i tęgiej głowy (*chyba do picia*). Porównajcie sobie z LISTY I LISTY pozycję szóstą w HITACH na Amidze i piątą w SHITACH na ten sam komputer. Czy podobieństwo nie jest uderzające? Jak widać Prince of Persia jest zarazem grą świetną, ale aż tak, że stała się niewypałem i czymś w co nie należy grać. Ja potrafię to zrozumieć (jestem wariatem), ale czy inni też?

Teraz pragnę przeprosić wszystkich za pewne niedociągnięcie z mojej strony, które miało miejsce w poprzednim numerze. Po prostu nie podałem w Liście ŚWIAT źródeł, z jakich czerpałem informacje. Tym razem o tym nie zapomnę i już szybko mówię co jest co. Lista dla Spectrumowców została zrobiona na podstawie pisma "YOUR SINCLAIR" wydanie styczniowe. Lista dla Comodorzanów na podstawie "COMMODORE FORMAT", także wydanie styczniowe. Zestawienie najlepszych dziesięciu gier na Amigę na podstawie "AMIGA FORMAT" (styczeń 1993). Natomiast lista dla PC-towców na podstawie "PC REVIEW-Top 100 Games". Mam do was gorącą prośbę, abyście przysyłali swoje uwagi dotyczące Listy. Na pewno pomoże to w jej prowadzeniu.

No to czołem mości panowie!

Do najbliższego widzenia w zakładzie!

EMILUS

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

Miejsce na znaczek za 1500 zł (pocztowy)

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Odcinek do wysłania

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

odpis

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Tytuł / Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	75000	150000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	37500	75000	X	

Kupon ważny do 30.04.1993 r.

Co by zaprenumerować...

Bajtek Magazyn komputerowy dla wszystkich - początkujących i zaawansowanych, dużych i małych, 8- i 16- bitowych.

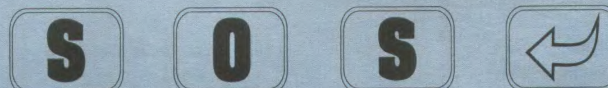


Miesięcznik dla posiadaczy C-64 i Amig - programowanie, używanie, kabelki, stacje, czyli wszystkiego po trochu.

TOP SECRET Co tu się rozpisywać - obejrzyj to, co trzymasz w ręku!

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.
- Na kopercie z kuponem prosimy wyraźnie napisać "PRENUMERATA".



OFERTA WYMIANY

TOP SECRET

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU ______

MAM ____ GIER

TYP KOMPUTERA ______

OPISY – MAM / SZUKAM

NOŚNIK – TAŚMA,TURBO (JAKIE?) ______ / DYSK [3"] [3.5"] [5.25"]

☐ PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

WYMIANA DOŚWIADCZEŃ – OCZEKUJĘ / OFERUJĘ



Hasło-wejściówka na CopyParty:

....

konkurs CopyParty - KUPON

LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu ....

HITY



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

SHITY



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

HIGH SCORE



OLIMPIADY I WYŚCIGI



PSEUDO: ______

CHANGE

Kiedy w spadku po dziadku otrzymałeś plantacje kukurydzy oraz innych zbóż, z prikazem byś dbał o nie jak o własnego syna, sądziłeś, że uda Ci się spełnić ostatnie życzenie Twego szacownego przodka (tym bardziej, że żadnego syna nie miałeś). Pełen zapału, codziennie objeżdżałeś wszystkie pola, sprawdzając, jak mają się Twoje ukochane uprawy. W szybkim czasie podłapałeś "farmerskiego bakcyla", wzbogaciłeś się na handlu zbożem, przestałeś kłaniać się starym znajomym, oraz zwolniłeś się z pracy, mówiąc szefowi, co o nim myślisz. Niestety w swojej nieostrożności nie przewidziałeś, że w niedługim czasie na Twych polach zacznie szaleć jakiś kosmiczny stwór, który znalazł sobie miejsce na spacery, akurat tam, gdzie Ty uprawiasz najbardziej wydajne zboża.

Na szczęście stwór preferował ulicę, jako miejsce do spacerowania, a Ty na plantacjach miałeś małe jezdnie, abyś specjalnym pojazdem na baterie (coby nie zanieczyszczać środowiska i roślinek) mógł oglądać swoją posiadłość. Jezdnie owe były ułożone z segmentów, które można było dowolnie obracać wokół własnej osi, po to , abyś mógł dostać się w dowolne miejsce swojej dziedziny.

Żeby powstrzymać stwora od tratowania hodowli należy tak ustawić drogi, aby tworzyły one pętlę. Byłoby to dosyć łatwe zadanie, gdyby nie upływający czas i kręcący się wszędzie kosmiczny stwór. Tak naprawdę już po pierwszym, lub drugim poziomie (zależnie od Twojej zręczności i pomyślunku) gra staje się coraz to trudniejsza. Niby zawsze wiadomo co i jak, ale...

Aby obrócić fragment jezdni, należy najechać na niego swoim łazikiem i nacisnąć Fire w joysticku. Jeżeli droga nie jest zapętlona i jeden z jej końców celuje prosto w pole, to jeszcze nic straconego, dopóki nie wjedzie tam stwór (wtedy tracisz jedno "życie"), lub Ty (wtedy też tracisz życie). Obca istota chodzi tylko po jezdniach poruszając się w losowym kierunku. Jeżeli Cię dopadnie - patrz wyżej. Wygrywasz (to znaczy przechodzisz do następnego poziomu), jeśli uda Ci się zapętlić całą jezdnię.

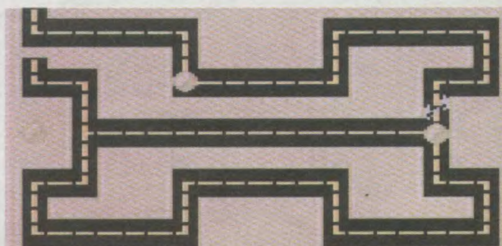
W sumie gra nie jest skomplikowana i nie ma się co o niej rozpisywać. Mogłaby być nieźle sprzedawana, gdyby szanowni Autorzy postarali się stworzyć lepszą grafikę i muzykę, tudzież w jakowyś inny sposób uatrakcyjnić program. Ale jeżeli ktoś lubi gry zręcznościowo - logiczne, z pewnością polubi "Change"...

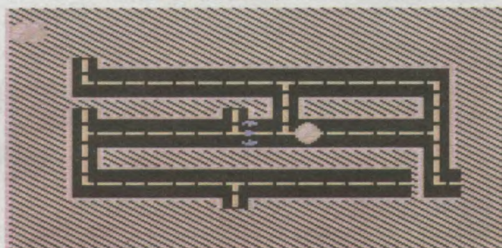
A więc do dzieła! Staraj się uratować ile możesz ze swoich pól, gdyż wstyd będzie znowu zacząć mówić "dzień dobry" starym znajomym, a poza tym wątpliwe, czy szef z powrotem przyjmie Cię do pracy...

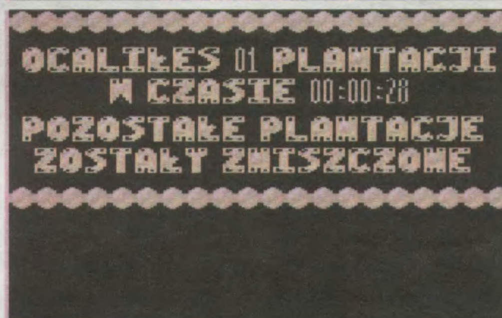
Kaczor

CHANGE
L.K. AVALON '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum







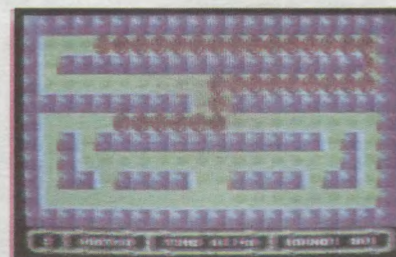


NIBBLY

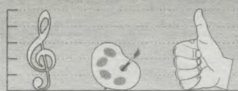
Wszyscy zapewne pamiętają grę w węża, gdyż była to jedna z pierwszych gier na komputery domowe. Wąż poruszał się po ekranie zjadając po drodze cyferki. Cyfra jaką pożarł zwiększała jego długość o odpowiednią ilość członów. Zadaniem gracza było zbudowanie jak najdłuższego węża, co nie było łatwe, ponieważ głowa węża nie mogła zderzyć się ze ścianą, ani ze swoim ogonem. Pomysł ten doczekał się wielu realizacji, na prawie wszystkie typy komputerów, jednak chyba najciekawszą z nich jest gra Nibbly. Różni się ona tym, że zamiast cyfr zjadamy kropki i poruszamy się w labiryncie, co mimo tego, że ściany są niegroźne, znacznie utrudnia sprawę kiedy wąż jest długi. Co piąta kropka nie powoduje przyrostu węża (gdyby nie to, to ukończenie gry byłoby po prostu niemożliwe). Dodatkowym utrudnieniem jest limit czasu, w którym musimy zjeść wszystkie kropki w labiryncie.

W miarę przechodzenia kolejnych planszy poziom trudności wzrasta, ale nigdy na tyle by nie dało się pokonać danego poziomu. Gra jest bardzo wciągająca i właściwie nadaje się dla każdego. Jej dodatkową zaletą jest wspaniała muzyka i niezła grafika. Na pewno będzie to udany zakup, gdyż grać będą z równym zapałem dzieci i dorośli. Ale muszę Cię ostrzec, jeżeli nie masz zbyt silnego charakteru lepiej nie graj w Nibbly gdyż nie będziesz mógł się od niej oderwać. Nie wierzysz? Sam się przekonaj...

BAD JOY



NIBBLY
COSMOS DESIGNS '90
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

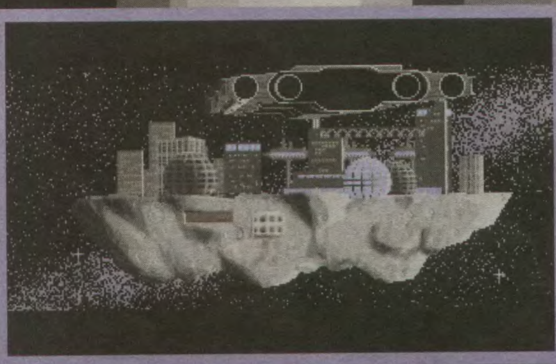


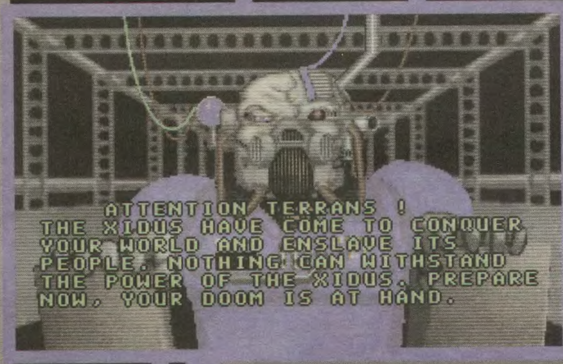
GALA

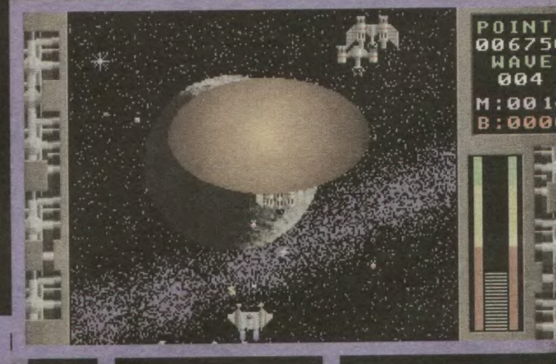












RETRO

ZASADY NABYWANIA

Na konto Spółdzielni: BANK AGROBANK S.A. Nr. Konta 470005-1834-131, Warszawa, ul. Grochowska 262, należy wpłacić wyliczoną na podstawie kuponu sumę pieniędzy, powiększoną o koszty wysyłki.

Dowód wpłaty lub jego kserokopię wraz z wypełnionym kuponem należy przesłać na adres: Spółdzielnia BAJTEK, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa, z dopiskiem na kopercie: RETRO.

Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.

W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:

Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota za nie zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody a wszyscy uczestnicy zostaną skreśleni z listy. Lista zwycięzców zostanie opublikowana w Bajtku.

Prosimy zatem osoby zainteresowane uczestnictwem w loterii o zaznacznie tego faktu w odpowiednim miejscu kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

BAJTEK	1991	1		3	4		6	7	8	9	10	11	12		* 8.000 zł =	
BAJTEK	1992	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		* 10.000 zł =	
BAJTEK	1993	1													* 10.000 zł =	
C&A		1		3	4	5	6	7	8	9	10	11			* 10.000 zł =	
TOP SECRET		11	12	13											* 10.000 zł =	
MOJE ATARI			2		4	5	6	7							* 8.000 zł =	

KOSZTY WYSYŁKI:

1 numer	- 2000 zł
2-5 numerów	- 3000 zł
6 i więcej numerów	- 5000 zł

Razem: ☐ egz. za: ☐

+ koszt wysyłki: ☐ zł

DO ZAPŁATY: ☐ zł

☐ w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: .... Adres: ....

Nazwisko: ....

C T I X

Wszystko zaczęło się, kiedy cały Świat oglądał na ekranach telewizorów główne wydanie wiadomości Sieci 24, najpotężniejszego ziemskiego koncernu TV.

W momencie, gdy została przedstawiona informacja o wycięciu ostatniego drzewa w Puszczy Amazońskiej, na ekranach, zamiast przylizanego dziennikarza, pojawiła się pokancerowana i obleśna twarz. Xidus, tak bowiem nazywał się Obcy, pokrótce przedstawił plan masowej podboju i zniewolenia dotychczasowych mieszkańców Ziemi i jej osadników w obrębie Układu Słonecznego.

W trzydzieści sekund potem osiemdziesiąt procent statków Sił Kosmicznych Federacji zostało zniszczonych na lądowiskach. Dwanaście godzin później broniła się jeszcze Ziemia i Theta 7 - oblężona planetoida stanowiąca główną bazę SKF - obie dzięki użyciu taktycznej broni nuklearnej. W tym czasie, gdzieś poza orbitą Plutona, z supertajnej bazy naukowej wystartował prototypowy gwiezdny myśliwiec przechwytujący klasy Epsilon. Za jego sterami siedziałeś Ty - ostatnia nadzieja Rodzaju Ludzkiego...

Jakiś czas temu opisywaliśmy na tych łamach "Scorched Earth", przy okazji zaznaczając, iż jest to gra shareware. Tym, którzy jeszcze nie uwierzyli, iż programy tego typu mogą być równie dobre jak komercyjne, pragniemy przedstawić Galactix'a. Jest to znakomita gra, niewątpliwie przebijająca wszystkie inne w swej klasie, zadziwiająca dopracowaną grafiką i znakomicie skomponowaną muzyką.

Zasady są proste. Przed tobą 100 nieprzyjacielskich ugrupowań. Ich skład jakościowy powtarza się co pięć fal, a różnią się one "tylko" ilością, odpornością na trafienia i siłą rażenia. Na początku atakują Cię lekkie statki zwiadowcze, otoczone słabymi polami siłowymi i uzbrojone tylko w niekierowane pociski o małej sile rażenia. Po nich następują lekkie krążowniki osłaniające, których laserowe działa są groźniejsze, a i zniszczyć je trudniej. Następnie stajesz naprzeciw głównych sił wroga: ciężkich krążowników uzbrojonych w potężne torpedy fotonowe, mogące w dodatku (na szczęście w ograniczonym zakresie) nakierowywać się na Twój statek. Gdy i z nimi się rozprawisz, spotykasz się z odwodami, złożonymi ze statków wspomnianych już tu typów. Wreszcie atakujesz silnie broniony przez swą eskortę statek-bazę, posiadający dużą siłę ognia, ale mało zwrotny.

Jako czterdzieste zgrupowanie czeka na Ciebie statek dowództwa sił Xidusa, oblegający Thetę 7. Zionie on antymaterią ze wszystkich czterech wyrzutni, jednak jest mało celny i nieruchawy. Ponieważ po odbiciu Thety i tak zawsze dostaniesz tę samą ilość uzbrojenia dodatkowego - nie ma po co oszczędzać. Następnie znów napotkasz powtarzające się fale aż do setnej planszy, gdzie stawisz czoła flagowej jednostce Obcych, zajmującej pół ekranu, a tak niebezpiecznej, iż rodzi się pytanie, czy to w ogóle da się przejść?

Nie stoisz jednak na straconych pozycjach. Twój statek wytwarza pole siłowe zdolne wytrzymać kilka trafień i mogące się powoli regenerować. Jego aktualny stan obrazuje barwna skala w prawej części ekranu. Podstawowe uzbrojenie stanowią działa protonowe zdolne strzelać (obsługiwane klawiszem "SHIFT") bądź przerywanymi seriami, bądź też ogniem ciągłym, ale o mniejszej częstotliwości. Ponadto posiadasz pociski kierowane optycznie ("M"), zdolne rozerwać wrogi statek na strzępy. Ich wadą jest mała prędkość i ograniczona liczba. W sytuacjach ekstremalnych możesz użyć taktycznej broni jądrowej ("B"), likwidującej wszystkie (z wyjątkiem statków-baz i obu okrętów głównych) wrogie jednostki w obrębie jednej fali.

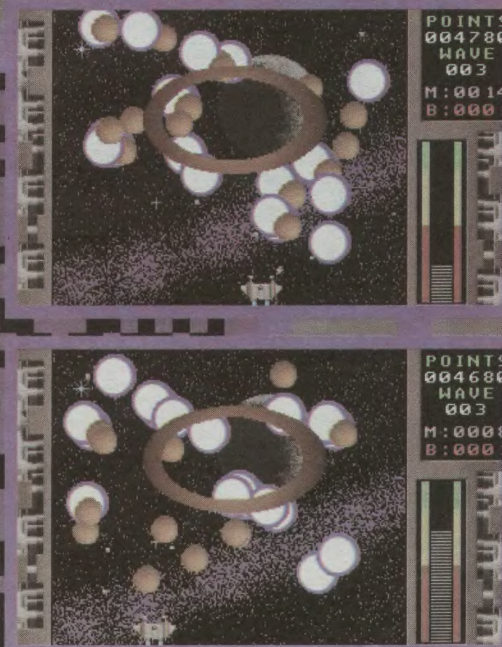
Ze statków Obcych zniszczonych metodami standardowymi (tj. za pomocą działek) mogą czasem wypaść bądź to pakiety rakiet, bądź pojemniki z bombami czy reaktory atomowe gwałtownie poprawiające stan Twojego pola siłowego. Dla ich przechwytywania konstruktorzy wykonali specjalne ramię hydrauliczne ("C"). Ładunki mają większą prędkość niż Twój statek, należy więc się śpieszyć, by nie uciekły poza zasięg wysięgnika. Ze statków-baz zawsze można wyciągnąć działko laserowe wysokiej częstotliwości, które zostaje zamontowane jako wsparcie dział głównych, co znacznie poprawia siłę rażenia. Niestety, jest to konstrukcja prowizoryczna i po kilku trafieniach ulega zniszczeniu. Jeżeli jednak uda Ci się je zachować, to po przejęciu trzech z kolei działek będziesz dysponował siłą ognia dematerializującą wraże jednostki w kilka sekund. Ponieważ na Thecie 7 zdołano już opracować technologię produkcji tej broni, po międzylądowaniu będziesz miał ją ciągle do dyspozycji.

Aby ułatwić Ci walkę, kierowanie statkiem odbywa się tylko na osi lewo/prawo ("CTRL"/"ALT"), a komputer pokładowy sam dokonuje poprawek kursu i skoków podprzestrzennych. Obraz sytuacji jest przekazywany z satelity obserwacyjnego lecącego piętnaście kilometrów nad Twoim statkiem.

Wydawać by się mogło, że to niewiele. Jednak znakomite opracowanie i (relatywnie) nienaganna logika tej gry sprawiają, iż Autorzy mogą śmiało stwierdzić, że jest to najlepsza znana im "strzelanka kosmiczna". Biorąc pod uwagę, że "Galactix" jest pierwszym produktem firmy Cygnus Software, z niecierpliwością wyglądamy następych.

Alex & Gawron





HO

W dzisiejszych czasach, gdy jakiś film zdobędzie sukces kinowy, możemy spodziewać się przeniesienia go na komputer. Wyżej wspomniana prawidłowość wspaniale jest widoczna na podstawie filmu "HOOK", oraz gry pod tym samym tytułem. Film jest niezły, gra średnio-dobra. Istnieje tylko jeden sposób jej ukończenia.

Akcja gry rozpoczyna się gdy Piotruś Pan dowiaduje się o porwaniu dzieci przez Hook'a. Nasz bohater zostaje przeniesiony do krainy zwanej NEVER NEVER LAND. Tu ma odszukać swoje porwane dzieci.

Grę rozpoczynamy na głównym rynku [PIRATE SQUARE] miasta pirackiego. W porcie stoi statek Hook'a gdzie uwięzione są dzieci. Aby dostać się na pokład musisz być przebrany za pirata. Uniform piracki składa się z olbrzymiego kapelusza (im większy tym lepszy), z kurtki, oraz spodni. Bardzo pomocnym narzędziem będzie {grappling hook}, czyli lina z kotwicą. Kotwicę {anchor} znajdziesz w miejscu gdzie suszą się ubrania [BEHIND PIRATE SQUARE], tu jest także {clothes hook}. Lina {rope} leży sobie spokojnie na pomoście na prawo od rynku [DEAD MAN'S PIER].

Teraz gdy zgromadziłeś wszystkie wyżej wymienione przedmioty, nadszedł czas na Rock'n'Roll. Skieruj swoje dostojne kroki na balkon nad karczmą [BAIT AND TACKLE]. Tu użyj {grappling hook} z czubkiem wieży zegarowej. Czynność tę musisz powtórzyć trzy razy. W ten sposób przelecisz na drugą stronę ponad głowami wszystkich. Z jednej z głów przydałoby się zdjąć kapelusz. Gdy będziesz już po drugiej stronie zapukaj do drzwi. Pani Sweedles zawoła swym męskim głosem, że już idzie, a ty tymczasem użyj {grappling hook} i wyląduj po drugiej stronie. Teraz migusiem po kurtkę do [BEHIND PIRATE SQUARE]. Przy zdejmowaniu kurtki pomocny będzie {clothes hook}.

Masz już kapelusz i kurtkę, ale nie zapominaj, że nowe przedmioty należy zawsze dokładnie oglądać. Pozostały Ci już tylko spodnie do skompletowania całego uniformu. Świetne dżinsy ma marynarz w tawernie [JOLLIEST ROGERS PLACE]. Należy mu je skraść, upijając go uprzednio. Ma mocną głowę, więc trzeba mu postawić aż trzy kufle Cocoa (taki tutejszy bełt). Aby otrzymać Cocoa, musisz przynieść swoje kufle {mugs}. Jest ich kilka w [BAIT AND TACKLE], oraz [CROSS SWORDS]. Oprócz tego potrzebne są jeszcze pieniądze. Trochę można zarobić u DR. CHOP'a, więc spytaj go o to. Gdy będziesz u niego pokręć się trochę po pokoju i niepostrzeżenie zabierz zasłonę {roller blind}.

Gdy masz już cały ubiór, należy się przebrać - jednak nie na oczach wszystkich. Idź do znanego już miejsca [BEHIND PIRATE SQUARE] i tu użyj {roller blind}. Tak oto stałeś się piratem "pełną gębą". Teraz możesz wejść na statek Hook'a. Na pokładzie pójdź na prawo - znajdziesz dzbanki wypełnione złotem. Chyba nie muszę Ci mówić gdzie to złoto powinno się znaleźć. Tak, pofolguj sobie trochę, ale nie za bardzo, weź tyle by starczyło Ci na magnes. Magnes {an old rusty magnet} kupisz u krawca za lekko zapracowane pieniążki. Na plaży, jest miejsce zaznaczone krzyżykiem. Tu właśnie użyj magnesu i w ten sposób otrzymasz budzik {clock}.

Wyposażony w wiele dziwnych rzeczy wkrocz śmiało na pokład statku i idź - tym razem w lewo. Tu dojdzie do pierwszego spotkania z Hookiem. Po krótkiej wymianie zdań (co za niemiły facet z tego Hook'a), lądujemy w wodzie. Pod wodą użyj {clothes hook} z {pulley}. Teraz obejrzyj olbrzymią muszlę {clam}, znajdziesz {conch shell}. Następnie użyj {clam}, aby wydostać się na powierzchnię. W międzyczasie możesz pozaczepiać syrenki (są niezłe).

Z plaży idź na prawo, aż dojdziesz do [NEVER FOREST]. Przez las wiedzie wiele dróg którymi dojdziesz do celu, ale najkrótsza to: góra, prawo, góra, lewo, góra i w prawo. Idąc w prawą stronę wpadniesz w pułapkę. Powisisz trochę na linie (kląc przy tym siarczyście), ale zaraz spadniesz (zbyt słaba lina, albo ty jesteś zbyt łasy na słodycze). Gdy będziesz już na ziemi, masując obolałą część ciała zaczynającą się na literę D, drzwi w drzewie otworzą się i będziesz mógł przez nie przejść.

Znajdziesz się w [DINING AREA]. Głośne mlaskanie będzie świadczyć o tym, że jesteś we właściwym miejscu. Skieruj się w prawą stronę do [ROUND POND]. Tutaj weź gałąź {a sturdy branch}. Wróć do [DINNING AREA] i stąd po lewych schodach na górę. Cały czas idź na lewo, aż do [AVENGER]. Pod dzwonem leży siatka {net}, podnieś ją i obejrzyj dokładnie. Znajdziesz struny {some string}. Wróć na prawo do [JOGGING AREA], gdzie wykonasz kilka ćwiczeń. Rundka na rowerze i kilka machnięć sztangą dla wyrobienia kondycji. Po ćwiczeniach udaj się w lewo do [FOUR SEASONS]. Stąd zabierz żółty kwiatek {a beautiful marigold}. Ptaka wystrasz używając muszli {conch shell}, którą zdobyłeś w trakcie podwodnych harców (ach, te syrenki!). Biedny jajcarz (czyt. ptak) ze strachu poderwie się do góry, a ty tymczasem weź jajka z gniazda {some fresh chicken eggs}.

Zdobyte przed chwilą białe owalne przedmioty zanieś do [Lost Boys Workshop]. Daj je człowiekowi za ladą, w zamian otrzymasz gumę {a big piece of strong elastic} do olbrzymiej procy. Na razie świetnie idzie, a że jesteś przystosowany do zabierania nie swoich przedmiotów innym, nie będzie dla ciebie

O K



problemem zabrać ze stołu strzałę {a suction arrow}.

Łuk złożysz z gałęzi {a sturdy branch} i strun {some string}. Używając łuku wystrzel strzałę w {pan pipes}, są nad stołem z prawej strony. Podnieś je z ziemi i idź do [ROUND POND]. Daj kwiatek {a beautiful marigold} Tink (to jest to świecące natręctwo co czasami lata wokół ciebie). W zamian otrzymasz {the timble}.

Po tych czynnościach przejdź do [SLING SHOT], gdzie załóż nową gumę {a big piece of strong elastic}. Przed właściwym skokiem musisz odbyć co najmniej dwa skoki z wydmy [CLIFF SIDE]. Po każdym wykonanym skoku pytaj się grubego gościa co myśli o twoich ewolucjach cyrkowych. Jeśli powie, że możesz już spróbować na dużej procy to zastosuj się do jego rady. Po pięknym locie, zakończonym upadkiem, otrzep swoje ubranko i podejdź do znanego już nam tłuściocha. Zacznij rozmowę od słów: 'What are your happy thoughts? ', odpowie Ci 'Mine is my mother, but tootles was his marbles'. Otrzymasz od niego {tootle's marbles}.

Teraz wróć do [DINNING AREA] i powiedz do przywódcy biesiadników: 'Oh, Rufio'. Po krótkiej animacji, przejdź na prawo do [ROUND POND] i tu stań na środku ekranu. W tej pozycji dostaniesz kamieniem w głowę i przeniesie Cię na drugą stronę rzeki do domu w drzewie. Gdy będziesz wewnątrz, obejrzyj łóżko, krzesło i kominek. Następnie porozmawiaj z Tink. Teraz nastąpi dłuższa seria animacji, po których, wszystko się wyjaśni i nie pozostanie nam nic innego jak ostateczna rozgrywka. Drogą powietrzną przeniesiemy się na statek już jako w pełni sprawny (latający) Piotruś Pan.

Walka w zasadzie polega na sztuce władania językiem, a nie mieczem, tak więc należy wybierać następujące zwroty w kolejnych fazach walki:

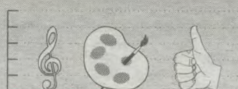
- 'Peter Pan the Avenger! '
- 'Good form James. '
- 'Tick-tock-tick-tock. Hook's afraid of a dead old croc. '
- 'You kidnapped my kids. You deserve to die James Hook. '
- 'Put up your swords. It's Hook or me this time. '
- 'Peter Pan the Avenger! '

I to już koniec gry.

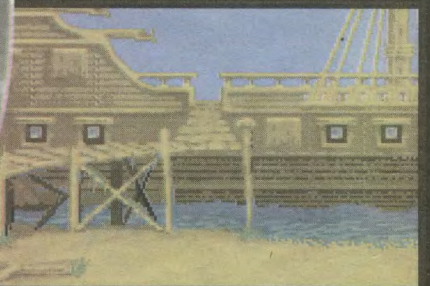
Mam nadzieję, że nikt nie będzie miał żadnych problemów związanych z przejściem gry. Szkoda tylko, że po tak dokładnym opisie gra staje się już nieciekawa i nie bawi tak jak wcześniej. Wszystkich namawiam do samodzielnego przechodzenia gier, a Ci którym się to uda niech podzielą się z nami swoim rozwiązaniem.

EMILUS

HOOK
OCEAN '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum























Słońce zza cienkiej warstwy chmur oświetlało buro-rude wzgórza Afganistanu. Comanche wisiał tuż nad ziemią mieląc powietrze wolnymi obrotami śmigła. Z przodu nadlatywało kilka Hokumów, schowanych na razie za grzbietem pagórka. Kiedy znalazły się odpowiednio blisko pilot Comanche'a gwałtownie zwiększył moc silnika i wyprysnął nad grzbiet. W ciągu kilkunastu sekund namierzył wszystkich przeciwników i odpalił w ich kierunku rakiety Stinger, po czym na wszelki wypadek poprawił serią z działka wymierzoną w najbliższą maszynę. Niepotrzebnie. Hokum z uszkodzonym wirnikiem schodził w dół, to znikając, to pojawiając się zza zasłaniającej go skarpy, by w końcu sczeznąć w obłoku ognia na dnie kotliny. W słuchawkach pilota rozległ się miły kobiecy głos, obwieszczający "target destroyed". Po chwili ten sam głos ostrzegł przed nadlatującą rakietą, która trafiła, nim pilot zdążył wyrzucił flary. "Canon damaged" obwieścił głos, z tą samą beznamiętną intonacją.

* * *

Taki opis może teoretycznie dotyczyć każdego symulatora śmigłowca bojowego. W każdym innym przypadku będzie to jednak tylko fikcja, podczas gdy COMANCHE Maximum Overkill naprawdę oferuje wszystkie opisane powyżej efekty.

Przez długie lata w dziedzinie symulatorów królowały programy oparte o grafikę wektorową. Mimo jednak olbrzymiego postępu jaki dokonał się w tej dziedzinie, nawet w najnowszych programach widać, że i teren nad którym się leci i obiekty (samoloty, kosmoloty, czołgi itd.) składają się z mniejszej lub większej liczby płaskich wielokątów. O ile w przypadku obiektu sztucznego (jakim niewątpliwie jest każdy pojazd bojowy) takie uproszczenie można wytrzymać, o tyle kanciaste góry robią jak najgorsze wrażenie. Próbowano sobie z tym poradzić mieszając grafikę wektorową z umieszczoną w tle grafiką rastrową - tak na przykład jest w Winter Games, opisywanych w tym numerze. Daje to lepsze efekty niż grafika czysto wektorowa, ale do wiernego naśladowania rzeczywistości jeszcze daleko, oj bardzo daleko.

W takiej właśnie sytuacji pojawił się COMANCHE. Obraz generowany jest w nim weług zupełnie nowych zasad, ponoć opiera się w jakiejś mierze na wnioskach wypływających z badań nad fraktalami. Jakby nie było, efekt jest rewelacyjny. Cały czas leci się w górach, między górami, w dolinach, którymi płyną rzeki lub których dno jest suche i całkowicie płaskie. Widok zmienia się w płynny sposób, tak że przy nieco większym monitorze uzyskuje się wprost niewiarygodne złudzenie lotu - obraz jest na tyle bliski realnemu, że pozwala na to.

Do tego trzeba dodać znakomitą ścieżkę dźwiękową. O ile sama muzyka jest tylko przyzwoita i nie robi jakiegoś wstrząsającego wrażenia, o tyle samplingi mowy są znakomite. Przez głośniczki płyną komunikaty nadawane przez pokładową gadarynkę, ostrzegającą o nadlatujących rakietach, efektach naszych strzałów i uszkodzeniach śmigłowca, przez naszego skrzydłowego, marudzącego coś gdy musi polatać i postrzelać, tudzież przez współpracujących z nami artylerzystów, potwierdzających otrzymanie namiarów na cel do ostrzelania. A gdy uda się wykonać wszystkie cele misji (co zwykle oznacza wystrzelanie wszystkiego co się rusza), przez głośniczki płynie triumfalny tekst "Zrobiliśmy to! Lećmy do domu! "

Oczywiście nie ma róży bez

kolców, nie może więc być też i tak, by tej klasy gra nie miała swoich wad. Pierwszą, najważniejszą wadą COMANCHE'a (i dla wielu niestety wystarczającą) są jego wymagania sprzętowe. Absolutne minimum to 386 z 4 MB RAM-u (o VGA nie wspominam). Na wszystkich komputerach, na których działał u nas w redakcji ten program, musieliśmy przygotować specjalne wersje plików config. sys i autoexec. bat. Inaczej nie dawało się COMANCHE'a uruchomić, co najwyżej można było uzyskać komunikat, że jest za mało pamięci, lub że procesor nie daje się przełączyć w tryb 32-bitowy. COMANCHE wyciska z procesora wszystko, co tylko się da - taki jest koszt tak wysokiej jakości obrazu.

Pozostałe wady są znacznie mniej istotne, jednak warto je zasygnalizować. Po drugie więc, obszar nad którym się lata jest stosunkowo niewielki. Wprawdzie do dyspozycji mamy cztery różne obszary (różniące się kolorami i układem pagórków), jednak w trakcie misji można "zawinąć" mapę w ciągu kilkudziesięciu sekund. Po trzecie, podczas przełączania typów uzbrojenia czasem coś się odpala w niekontrolowany sposób, co bywa wkurzające, zwłaszcza gdy zostało mało amunicji a do końca misji jeszcze ho, ho. Po czwarte, skrzydłowy jest głupi jak but. Nie dość, że nie zestrzeli sam nic, nawet włażącego nam na ogon Hokuma, to jeszcze wysłany w stronę wskazanego celu leci do niego po prostej - jeżeli nieszczęśliwie staniesz mu na drodze, właduje się na ciebie jakby to był cel jego życia. Po piąte, niektóre misje są zupełnie idiotyczne, nie ze względu na to, co trzeba zrobić, ale ze względu na towarzyszący temu komentarz. KGB odbijające w mistycznych celach świątynię Majów kojarzy mi się wyłącznie z SS i Indiana Jones'em. Po szóste wreszcie, dla niektórych najważniejsze, COMANCHE w żadnym wypadku nie jest symulatorem. Jest to bardzo dobra strzelanka, oparta o latanie śmigłowcem, jednak nie mająca wiele wspólnego z rzeczywistością.

Do dyspozycji gracza jest dwadzieścia misji, zgrupowanych po dziesięć w dwie kampanie - treningową i tytułową operację Maximum Overkill. Po zakończeniu pierwszej kampanii dostaje się czerwony order, po zakończeniu drugiej (trudniejszej) - fioletowy. We wszystkich misjach mamy do dyspozycji w różnych ilościach rakiety Hellfire (w tym również te niesione przez skrzydłowego) i Stinger, sześćdziesiąt rakiet niekierowanych i działko. Oprócz tego czasem możemy przekazać artylerii namiary na kilka celów - po kilkudziesięciu sekundach rozlega się gwizd i wszystko podskakuje, co zwykle oznacza, że właśnie kilka czołgów albo wyrzutni rakietowych poszło na złom. Sam śmigłowiec jest banalny w prowadzeniu - żeby się na coś władować trzeba się wyraźnie starać, nawet zmniejszenie mocy silnika do zera nie daje żadnych efektów, i to niezależnie od wysokości, na której się tę operację przeprowadza. Można tylko mniej lub bardziej gwałtownie osiąść na ziemi, nie ponosząc przy tym żadnych dodatkowych strat. Maksymalna wsyokość, na jaką można się wznieść jest zresztą niewielka - została dobrana tak, by dawało się przelecieć nad najwyższymi pagórkami. Klawiszologia jest banalna i można ją opanować w ciągu kilku minut, zwłaszcza że sterowanie śmigłowcem zostało uproszczone do granic możliwości - można jedynie zmieniać moc silnika i sterować ruchami maszyny korzystając z kursorów.

Gra jest godna szczerego polecenia. Nawet, jeśli ktoś nie lubi niczym latać, warto żeby popatrzył choć przez chwilę. Po prostu warto.

Robaquez



COMANCHE
NOVA LOGIC '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



COMANCHE MAXIMUM OVERKILL



© Blue Line